GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.185
2006年14期
定价9.80元



电玩通&电击收藏
PS2记忆卡贴纸



彻底大攻略

北欧战神传2

详细游戏流程·完整系统解析
道具收集资料·游戏剧情小说大长篇

本刊特别专访

专访Nintendo

宫本茂:来自Wii的魅力!
任天堂经营方针说明会详细解读

传说系列四新作发表!

PS2/宿命传说
PSP/宿命传说2·幻想传说·世界传说

重要情报彻底介绍·发表会直击

超人归来/混沌战争
战国BASARA2
源氏2/格斗之王XI
汽车总动员
怪盗鲁索

总力特集!三期连续企划第一弹!

角色扮演的美丽演出
2006年RPG游戏复兴记录

超大附录:勇者斗恶龙20周年纪念

超大作攻略

重装机兵·钢之季节
魔法假日·五星连珠之时
罪恶工具XX·SLASH

ISSN 1006-5032
14>
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



电玩综合情报志
Vol.185
2006 / 14
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「北欧战神传2」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析

Wii并不是次世代主机……009
游戏音乐盛会即将开幕……005

新作 无双特报 & 无双报道

特报 超人归来……012
特报「传说」四新作公开……020
源氏2……016
混沌战争……022
战国BASARA2……018

专题 特别策划 & 业界分解

角色扮演的美丽演出……030
难忘DQ二十年……040
女神异闻录3发售前总力特辑……080

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

北欧战神传2……082
重装机兵 钢之季节……098
真三国无双4 帝国……108
魔法假日 五星连珠之时……102
罪恶工具XX SLASH……110

评介 游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

怪盗鲁索……024
魔法假日 五星连珠之时……027
汽车总动员……025
北欧战神传2……028
格斗之王 XI……026
重装机兵 钢之季节……029

预告 新刊预告 & 新活动预告

掌机迷59……封二
鬼武者 幻魔戏本……封底

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

别致 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼……002
中国电玩榜……010
人生活剧……048
闯关族的家……050
大墙画廊……056
龙哥热线……057
米花通信……060
超G女生……061
战国英杰传……062
电玩产业论……063
秘技天地……064
霸王塾……065
百万殿堂……066
科普园地……067
经典角色……068
魂斗罗传说……069
对白……070
怀旧长廊……072
GAMEBAR……074
最新游戏发售表……118

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.185

Focus on Game News

双周注目图片



NDSL终于要在大陆推出行货了，不过价格方面却要等到29日才揭晓。

口袋妖怪乐园提前举办体验会 6月23日正式火爆开园

本刊讯　由日商皮普杰设立，以任天堂旗下知名电玩与动画作品《口袋妖怪》为主题的“口袋妖怪乐园（POKePARK）”，于开幕前夕的6月17日举办了抢先体验会活动，并于23日正式开幕。

口袋妖怪乐园是口袋妖怪公司于2005年日本“爱·地球博”博览会中首度设置的《口袋妖怪》主题乐园，所有游乐设施



↑乘坐皮卡丘的感觉一定会非常有意思。

皆以各种口袋妖怪的题材所设计，在半年的展期内共吸引了415万人次参观。由于“爱·地球博”中的口袋妖怪乐园非常受欢迎，因此口袋妖怪公司计划在展览结束后，推出口袋妖怪乐园的全球巡回展出活动。6月23日于台湾省开幕的口袋妖怪乐园，即为全球巡回展出活动的首站，也是该乐园第一次于海外地区设立。

为了替口袋妖怪乐园的开幕造势，皮普杰自6月6日起推出一连串相关活动，本次的抢先体验会活动，是开幕前的最大一波宣传，皮普杰邀请了众多媒体与相关业界人士参与，抢先体验园内所设置的游乐设施，此外也与场地提供者的台北市政府文化局合作，招待众多家庭的小朋友一同参与。

在台北士商路与中正路交叉口，即可遥望到口袋妖怪乐园正门旁所设置的超大型皮卡丘充气玩偶，由于乐园位于基隆河截弯取直的新生地上（艺术中心预定地），因此四周并无任何高楼阻挡，视野良好，可远眺台北盆地边缘环绕的群山。乐园内设置有8种主题娱乐设施，共分为12个区域，具体如下：

◆**皮卡丘之森：**搭乘皮卡丘造型的乘坐物，在大树布景的场地旋转与升降。

◆**水跃鱼的滑水道冒险之旅：**搭乘水跃鱼造型的船于滑水道上冲刺，沿途围绕着有众多口袋妖怪居住的森林布景。

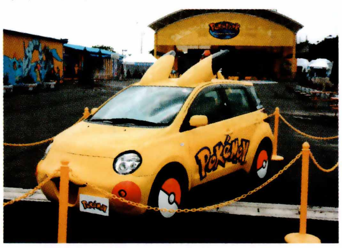
◆**口袋妖怪星空幻境之旅：**以星空为主题，布置有基拉祈、雪拉比与梦幻的空中旋转秋千。

◆**皮丘兄弟顽皮列车：**搭乘有皮丘兄弟前导的小火车，环绕有口袋妖怪现身的街道与森林。

◆**口袋妖怪旋转木马：**主题乐园必备的传统游乐设施，骑乘雷公、炎帝与水君造型的木马。

◆**口袋妖怪的刺激狩猎之旅：**使用特殊的口袋妖怪球与能量方块进行虚拟的口袋妖怪狩猎。

◆**1.2.3.水箭龟GO\：**透过体感技术，来与屏幕中的水箭龟进行“1.2.3稻草人”的比赛。



↑如果开这辆车上街，一定会成为大家的焦点。

◆**口袋妖怪3D冒险—寻找梦幻：**以立体眼镜欣赏由皮卡丘、喵喵、基拉祈与梦幻主演，众多口袋妖怪登场的3D立体电影。

◆**活动舞台区：**举办“正电VS负电兔，拉拉队音量大对决！”与“口袋妖怪欢乐BINGO Party”等活动。

◆**Let's口袋妖怪大对战：**提供NGC、GBA与NDS等主机的众多《口袋妖怪》相关游戏，供参观者免费游玩与对战。

◆**口袋妖怪城：**贩卖各式口袋妖怪相关精品的商店。

◆**饮食区：**设有贩卖点心、饮料与餐点的卖店，全家便利商店，以及供休息与饮食的场地。

除了以上的设施之外，现场还设置有特别改装的皮卡丘汽车，可爱的造型吸引了许多参观者的目光。同时并有装扮成皮



↑皮丘兄弟的小火车很明显是孩子们的最爱。



↑把神兽当成自己的坐骑一定非常威风吧。



↑由于这个主题乐园是暂时性的，因此在外观的搭建上并不很精致，但里面的东西很有趣。

卡丘、水跃鱼、木守宫等造型的布偶，不定时的在场中巡回，更是成为众所注目的焦点，包括大人小孩都争相与之合影留念，而其中最受欢迎的莫过于已经成为口袋妖怪代言人的皮卡丘。

抢先体验会于17日上午10:30正式开始，下午2:00到3:00则是进行维护，3:00之后人潮明显增加，估计全场最多约有近千人的同时入园人数，离规划的上限人数15000人尚有相当大的差距，因此乐园内部未见人潮，各设施排队的人也能很快消化完毕，正式开放后的入园人数估计会显著增加。由于场地空旷，除了各游乐设施排队入口处、室内设施与饮食区有遮阴处之外，其余大部分为露天设计，体验会当天虽然是晴间多云，但气候依旧炎热，且不时出现的阳光也相当强烈。

台湾省口袋妖怪乐园目前已于6月23日开幕，运营至9月24日，地点位于台北市士林区士商路189号，备有自剑潭捷运站直达的公车，入场券预售价成人700元新台币、儿童520元，当日价成人860元、儿童650元，全活动期间通用入场券售价成人2500元、儿童1800元。

特报 国内专讯

IDSL现身动漫游戏博览会 6月29日抢滩登陆上海



本刊讯　任天堂最新掌机DS的大陆行货版iQue DS Lite将于6月29日登陆上海延安中路展览中心的第二届国际动漫游戏博览会。这是这款在海外拥有1600万玩家的掌机行货版初次以官方身份向公众亮相，她的到来无疑为本届动漫游戏博览会增添不少亮色。

iQue DS Lite是在DS原有设计的基础上加入了更多的时尚元素，光彩照人的水晶釉工艺，赋予DS Lite珠宝般的光泽；体积缩小40%、重量减少20%的DS Lite拥有黄金比例的超薄机身，透出DS Lite典雅的时尚气质；凝聚当代科技精华的电子设计，令DS Lite更为灵巧便携。独有四段调光的液晶双屏、触摸屏操控、声控操作等先进功能，配合丰富多彩的iQue游戏，人们可以随时体验革命性的“新游戏模式”，并享受“新游戏模式”带来的无穷乐趣。伴随着行货的推出，神游公司还将陆续推出三款中文DS游戏，分别是全球销量最高的《任天狗狗》、在日本风靡男女老少的《活力脑学校》和FC移植颠覆马力欧游戏传统玩法的《New新超级马力欧兄弟》。这些游戏在本次展会上都会提供玩家试玩。

本次展会将于6月29日开始，7月3日结束，为了答谢广大玩家对iQue的支持，除了推出价格实惠的DSLite首发套装之外，更有iQue micro等经典主机的发售。现场购买的观众还将获得原厂订制的首发礼品。相信DS Lite的到来一定会陪伴众多任氏掌机的拥趸感受到一个最funny的夏天。

除了神游将在内地发售NDS Lite的消息之外，据任天堂台湾总经销博优公司方面的消息，该主机也几乎以和大陆相同的时间在台湾省推出。共有“水晶白”、“冰蓝”与“珐琅深蓝”这3种配色款式，包装内容与日版大致相同，包括NDS Lite主机1台、专用交流电转换器1个、专用触控笔2支、专用GBA卡匣保护盖1个、主机吊带1条，以及中文说明书，售价约合人民币1250元。

游戏音乐盛会即将开幕
——五名高端人物特别专访

站在日本游戏界前沿的4名游戏开发者，和古典音乐的指挥大师握手合作。他们的目的只有一个：将日本值得骄傲的游戏文化中美妙的游戏音乐部分，向全世界展现。今年5月某日，日本的游戏界放出了一条大新闻，那就是超越厂商和主机的“游戏音乐盛会PRESS START Symphony 2006”即将在今年9月召开。本期的新闻人物将请5位高端人物亲自讲述制订此大型计划的始末。

5人集合在一起的原因

——大家都非常关心是什么原因使各位走到一起的呢？

酒井省吾■（以下称酒井）我和野岛先生过去曾在同一家公司任职，和樱井先生是在HAL研究所时代，共同制作过《任天堂明星大乱斗》。其实都是因为工作的关系与大家相识的。

野岛一成■(以下称野岛)我曾在酒井先生去HAL研究所之前，与他一起有过合作。之后，我去了SQUARE-ENIX，在那里认识了植松先生，并且关系不错。

樱井政博■（以下称樱井）当时我们很荣幸地请到竹本先生指挥《任天堂明星大乱斗》的音乐演奏，而且在《FF》中也是如此。

竹本泰藏■（以下称竹本）和这4位知名人士的相识，应该是在2002年召开的“FF之管弦音乐会”上。

植松伸夫■（以下称植松）每隔几个月，我们都会有一次一起喝酒的机会。当时住在名古屋的竹本先生决定搬到东京居住，结果我们又开了一次送别酒会。

竹本■是的，当时真是盛情难却（笑）。

——那个时候，已经提出了有关音乐会的计划了吗？

竹本■其实因为有过很多次的聚会，很自然大家就会想到举办一场音乐会……。

植松■在去年底，竹本先生与很多相关人员开了会，大家在会上有过充分的交流。

野岛■那是开会吗？我倒是觉得像是新年会啊（笑）。

植松■是啊（笑）。一边吃一边喝，气氛非常不错。

酒井■在此虽然无法将名字一一列举，不过当时确实有很多来自不同企业的作曲家。

樱井■是啊，在PARTY上确实有很多收获，虽然现在还有很多不能透露的东西……。

植松■啊？是那样吗？

酒井■你自己明明知道，还装糊涂(笑)。

关于5位所负责的事项

——最初提出计划的是？

植松■对了，是谁来着？

酒井■不是樱井先生提出的吗？

竹本■我记得应该是植松先生吧。

野岛■怎么了？为什么大家都对这个问题有顾虑呢？

樱井■事实上，并不是谁提出的，其实……

植松■OK，就算是我吧（笑）。

——植松先生和酒井先生负责作曲、编曲；竹本先生担任指挥，这些都可以想像。但是野岛先生和樱井先生在音乐会中充当什么角色呢？

樱井■我无论如何也是无法作曲……只是企划。

野岛■我应该算是……负责确认？

植松■野岛君太谦虚了（笑）。

野岛■我确实只能说喜欢音乐而已。和音乐家们一起工作，是充满魅力的事情，我很幸运……。

竹本■我们虽说是音乐家，但也正因为如此，野岛先生总能想出很多我们想不出来的IDEA。

——原来如此。野岛先生和樱井先生是负责企划啊。

野岛■是这样的。

酒井■樱井先生对游戏非常之了解，提出了各种很有价值的意见。

提高业界气氛的催化剂

——到底大家准备举办怎样的音乐会呢？

植松■以前由杉山弘一先生担任理事的“日本作编曲家协会主导”，举办过各种游戏音乐集合在一起的音乐会。所以，我们没有制作全新音乐会的理由，但是如果不举办，将是一件很遗憾的事情。

樱井■以前，不只是管弦乐，几乎每个厂商都有自己乐队活动的地方。

植松■像20多年前TAITO的“ZUNTATA”、KONAMI的“矩形波俱乐部”等等。

酒井■CAPCOM的“アルフ・ライラ・ワ・ライラ”和前SNK的“新世界乐曲杂技团”等，像这样的乐队其实还有很多。

植松■是的。曾经将这些人集合在一起，举办了演奏游戏音乐的演奏会。不过，现在好像很少有人问津游戏音乐。相反，在日本以外的地区，对游戏音乐的兴趣，以及管弦音乐会的次数却在增加。但是，日本才称得上游戏得到真正发展、壮大的地方。本来就应该由日本来举办这种活动，音乐会如果成功举办，那么将成为游戏音乐、甚至业界全体的气氛催化剂，不是件很好的事情吗。

——确实正如您所说的那样。植松先生、樱井先生、野岛先生，虽然都相继成立了各自的公司，但却因为音乐会的企画而走到了一起。

关于音乐会的选曲问题

——在管弦音乐会上演奏的曲目，是否已经决定了呢？

樱井■其实还没有完全决定，我不能不负责任地回答问题。

植松■我们一直在为选曲的标准而非常烦恼。日本至少有20年以上的游戏历史，从无数游戏中选十几首曲子出来，确实非常困难……。

竹本■如果只选择《DQ》、《FF》、《超级马里奥》等大作游戏，肯定是远远不够的。我们正在考虑是否能够混合编曲，这样就能将很多游戏的音乐分成小段来听。

酒井■从编曲的角度来看，混合编曲有很高的难度(笑)。

野岛■不如让我试试吧。

植松■想试试吗……(笑)。

野岛■纯属玩笑(笑)。

植松■野岛君不用编曲，但司仪就拜托你了。

野岛■啊?

植松■开玩笑地。(全体爆笑)



竹本泰藏　著名指挥家
在国际上多次获奖的知名交响乐指挥家，曾以柏林为中心从事音乐活动，回到日本后活跃于古典音乐界。现在其音乐活动已经扩展到电视、广播、游戏等领域。

竹本泰藏先生的存在感

——相信竹本先生接触过世界中各种各样的乐曲，但是为什么像接受古典音乐、歌剧那样，接受游戏的音乐呢？

竹本■在我的价值观中，古典音乐和游戏音乐，都是非常好的音乐。



植松伸夫　FROM “smileplease”
因参与《FF》系列的音乐制作而名扬世界。2003年组成了将《FF》的乐曲进行摇滚风格编曲的乐队“THE BLACK MAGES”。2004年离开SQUARE-ENIX，成立“smileplease”。目前正参与Xbox360游戏《蓝龙》和《失落的奥德赛》的音乐制作。

植松■如果专业指挥家中，没有竹本先生这样的想法，那么音乐会根本无法举办。其实作为一项工作，我们可以请到很多指挥家。但竹本先生对工作的认真程度，是我们最看中的。

竹本■不必如此夸我，其实我只是很喜欢游戏而已……。

植松■无论如何想把这次的音乐会办成功。而且并不是这一次就结束了，而是想将音乐会办成每年一次。

竹本■如果是电影音乐，只要是看过的人就一定会将影片中的音乐全部听完。但是游戏则不同，根据玩家游戏方法的不同，听到的曲子会有变化。这样一来，肯定出现很多人并不熟悉音乐会中乐曲的情况。因为游戏具有这种特殊性，我希望好的游戏音乐可以得到更广泛的传播。

——最终BOSS战和ENDING的音乐，想必会有很多人没有听过。

关于游戏音乐的各种想法

——可以谈谈平常对于游戏音乐抱有怎样的态度呢？

植松■刚开始作音乐时，我只能制作游戏音乐，可以说是为了生活而作曲。当然，并没有想到有朝一日自己作的音乐能赢得世界级的反响。如果再给我些才能，让我去制作电影音乐，又会是怎样的结果呢？根本无法想像啊！

酒井■同感。在以前的游戏音乐制作中，“只能使用3个音节”，是件很烦恼的事情。能像自己憧憬的杉山弘一先生那样，召开自己作品的音乐会，对我来说简直像做梦一样。

野岛■对我来说，游戏的音乐不是边玩边听，而是边制作游戏，边听游戏音乐。而且基本上都是植松先生的作品。我的工作是游戏的情节设计，所以从制作一开始就投入工作，工作的一半周期，都属于无音状态。终于在寂寞难耐的时候，出现了游戏的音乐和画面。这给我的工作以极大的鼓励。

樱井■在我的工作中，最为特殊的就是开发《任天堂明星大乱斗》游戏。要从任天堂20年的历史中选出角色不是容易的事情。如果想让游戏变得有趣，只能站在玩家的角度去思考。所以这次的音乐会也是一样，必须站在观众的角度去进行准备工作。

竹本■虽然游戏的音乐是非常主观的事物，但还是想让好的乐曲得到广泛传播。音乐通过各种乐器和演奏形态来表现，我个人喜欢管弦乐，当然希望增加喜欢管弦乐的听众。能用管弦来表现的音乐，除了古典音乐，还包括电影音乐和游戏音乐。对我来说，追求适合管弦演奏的游戏音乐，是最重要的。



酒井省吾　FROM “HAL研究所”
参与《星之卡比》系列、《任天堂明星大乱斗》，以及《MOTHER3》等游戏的音乐制作。到现在为止，已经参与了40款以上游戏的音乐制作。最近则作为卡通片《星之卡比》的音乐制作人。



野岛一成　FROM“suterabisuta”
曾参与《FFⅦ》、《FFⅩ》、《FFⅩ-2》、《王国之心》等游戏的剧情设计。2003年离开SQUARE-ENIX，成立“suterabisuta”。最近的代表作是曾经在威尼斯电影节参展的《FFⅦAC》。

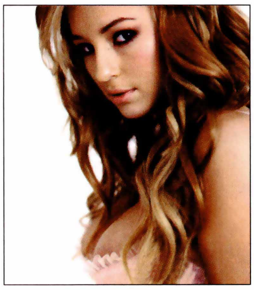


樱井政博　FROM “sora”
曾经制作了《星之卡比》和《任天堂明星大乱斗》。2003年离开HAL研究所，成立“sora”。参与制作了NDS游戏《METEOS》，目前正在参与开发Wii的专用游戏《任天堂明星大乱斗X》。

6月13日

●近期一直有关于Wii发售日的传闻，大部分的消息都集中在10月到11月初这段时间。不过这些消息并非来自官方，仅仅是通过软件发售时间来推侧的。(详细报道请见右侧)

●日前，微软正式宣布Xbox360将使用全新的内存芯片，这种芯片之前的速度提高了整整两倍。这是微软首次为360的硬件进行升级，不过旧主机是否能够兼容新游戏则成了悬念。（详细报道请见右侧）



●近日在英国伦敦举办的《F1 2006》游戏发表会上，SCEE请来了英国籍性感女模Keeley Hazell前来为这款游戏代言。现在游戏作品邀请美女为之代言似乎已经形成风潮。（详细报道请见右侧）

6月14日

●日前来自著名购物连锁店Gamestop的内部邮件表示，PS3在北美地区发售时将有可能面临更严重的缺货现象。这份内部邮件表示，美国各地的Gamestop连锁店在PS3首发时可以分配到的主机数量平均在20台以下，而当初Xbox360在北美发售时每一家主机数量为50至100台，远远高于PS3的数量。

●SCEJ于日前发表，将推出与PSP动作益智游戏《乐克乐克(LocoRoco)》同捆的限量版PSP主机包装“PSP乐克乐克得得包”。（详细报道请见右侧）



↑这个便携包与普通版附带的包相比，在材质上要好很多。

●微软于日前更新了北美与日本Xbox360向下兼容Xbox游戏名单。这次新增了约20款兼容游戏，其中包括《寂静岭4》、《DOOM3》、《分裂细胞3》等畅销作品。截至本次更新为止，北美Xbox360所提供的兼容游戏共有227款，日本则为51款。

6月15日

●美版NDSL发售以来，销售态势火爆异常，两天内共售出13万6千台。也就是说，这2天内几乎每过一秒钟就有一台NDSL售出，速度之快令人吃惊，对于其竞争对手PSP来说无疑是一种巨大的压力。

●预定于秋季推出的《口袋妖怪》系列NDS最新作《口袋妖怪 钻石/珍珠》，近日公布了许多游戏的新信息。（详细报道请见右侧）

●BANDAI于日前推出了简装的电视游戏机产品，让玩家可以在上面重温许多经典的老游戏。（详细报道请见右侧）

●BANDAI NAMCO发表将于9月推出PSP最新续篇作品《太鼓达人 便携版2》。游戏承袭前作的内容，并加入新的“故事模式”，玩家将扮演太鼓兄弟，为了替女主角小花的钢琴演奏会炒热气氛，而在小镇中奔走，通过会话与小游戏来招募伙伴一同参与。本代共收录62首乐曲，包括前作的 22 首下载乐曲，以及 40 首新乐曲。本作预定9月7日发售，定价5040日元（含税）。

事件 美国专讯 非官方透露Wii发售时间 大约将早于PS3两周推出

本刊讯　在本届E3上，索尼公布了PS3将会在11月17日在全球范围内上市，而任天堂却没有透露Wii的确切发售时间，只是说大体将在第四季度发售。

虽然任天堂并没有公布任何的细节，但是游戏发行商以及网络购物站的预购活动却透露了一些相关讯息。许多厂商的Wii平台的游戏都将发售日定为10月份，虽然这并不能作为Wii主机10月发售的理由，但Wii的发售日也不可能距离10月太远。另据来自国外网站的消息，任天堂有意要在PS3登场之前发售Wii。据游戏发行商透露，Wii的发售日将会在10月中下旬或者是11月初，具体时间还不得而知。任天堂的Wii如果在11月初发售也能够提前PS3两周的时间。

目前的三大次世代主机当中，PS3和Wii是矛盾最强烈的竞争对手，虽然任天堂一再表明Wii已经不再是传统的游戏主机，不过因为现在民众对Wii的支持度明显高于PS3，所以为了顺势抢夺原有的游戏市场，这次提前发售的传闻应该是可信的。

事件 国外专讯 香车美女成为固定搭配 《F1 06》7月火爆上市

本刊讯　日前在英国伦敦举办的《F1 2006》游戏发表会上，SCEE请来了英国籍性感女模Keeley Hazell前来为这款游戏代言，现场还展放了一台来自日本本田最新款F1赛车，香车美女，艳光四射。

《F1》系列是SCEE旗下的另一著名竞速游戏，自《F1 04》起就深受关注，而且本作获得了国际Formula One组织授权，游戏完全按照实际赛道而定制，收录了世界一级F1车手及各个赞助商的F1跑车，可算是目前最专业的F1赛车游戏。Keeley Hazell则是凭着其迷人火爆的身材被评为世界上最性感的100位女性之一，也是英超著名的足球宝贝，深受球迷喜爱，而英国大众媒体更把这位超级女模特评选为世界上排名第二的性感女神!

《F1 06》预定7月在欧洲地区率先推出，除了PS2版与PSP版同步发行外，年底还会推出对应PS3平台版本。相信凭着Keeley Hazell的个人魅力，《F1 06》的受关注程度将会更高。

特报 日本专讯 口袋妖怪公布最新消息 妖怪性别将从外观分辨

本刊讯　由POKEMON公司制作，预定于秋季推出的《口袋妖怪》系列NDS最新作《口袋妖怪 钻石/珍珠》，近日公布了众多游戏的新信息。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》的类型依然为角色扮演，因为平台的进化，游戏中的口袋妖怪图鉴也进化成双屏幕的造型，玩家可将NDS视为游戏中的口袋妖怪图鉴，通过触摸屏幕来进行更便利的资料查阅。游戏还加入了新的口袋妖怪手表，除了基本的时间显示功能之外，还会随着游戏的进行而加入电子计算器、培育所远程视频、技能查询等各种辅助功能。游戏中还加强了时间变化，分为早上、中午、傍晚、晚上与深夜5种时段，除了场景的光影变化之外，包括NPC的对话以及出没的口袋妖怪都会随着时段的不同而有所改变。



↑这次的改变还不能算是翻天覆地。

而在最近两部《口袋妖怪》动画中出现的路卡利欧与V杰尔等新的口袋妖怪，在本游戏中也都会登场。另外，游戏中所有的口袋妖怪的性别，也首次反应在外观上，让玩家可以轻易分辨。

硬件 日本专讯 SCE将推出最新同捆版PSP 优惠包装比市场价低4千日元

本刊讯　SCEJ于日前发表，将推出与PSP动作益智游戏《乐克乐克（LocoRoco）》同捆的限量版PSP主机包装“PSP乐克乐克得得包”。



↑PSP的同捆装突出了超值的特点。

《乐克乐克》是款动作益智游戏，游戏中玩家将扮演一个奇怪的生物，为了抵抗由宇宙入侵而来的毛杂军团，而使用倾斜地面的方式，引导乐克乐克克服沿路的障碍，安全抵达终点。本次推出的游戏同捆主机包装预定与游戏同步于7月13日推出，将分为黑色与陶瓷白2种配色版本，内容包含PSP《乐克乐克》游戏、PSP主机、交流电转换器、电池组、32MB MSDuo记忆卡等，定价24800日元（含税），比分开购买的价格便宜约4000日元。

另外，SCEJ也同时发表，将与游戏同步推出特制的PSP主机收纳包，外表印有乐克乐克的花纹图样，内部采用织布材质，保护主机不受刮伤，并配置有夹层口袋，除了主机之外并可收纳2片UMD光盘，定价1575日元（含税）。

硬件 日本专讯 BANDAI推出超简装主机 经典怀旧可实现轻松回顾

本刊讯　BANDAI于日前推出了以NAMCO与TAITO两家老牌游戏厂商80年代经典名作为题材的电视游戏机产品“Let's TV Play CLASSIC”，让玩家能以低廉的价格与简单的方法，重温这些当年脍炙人口的名作。



↑这款主机的收藏价值应该不错。

“Let's TV Play CLASSIC”采用新世代社的单芯片整合电视游戏机系统“XaviX”，游戏直接内建于主机中，机身同时也充当手柄使用，玩家只要插上电源，并将影音端子线连接到电视上，即可进行游戏。

“Let's TV Play CLASSIC”定价3500日元(含税)，目前已推出4款机种，包括：NAMCONOSTALGIA1(《铁板阵》、《猫鼠大战》、《铁板阵紧急任务》、《猫鼠大战喵喵团的逆袭》)；NAMCONOSTALGIA2(《屠龙记》、《小蜜蜂3代》、《屠龙记100》、《小蜜蜂3代Phalanx》)；TAITONOSTALGIA1(《影子传说》、《黄金之城》、《影子传说改传》、《黄金之城亚马逊》)；TAITONOSTALGIA2(《奇奇怪界》、《Slap Fight》、《奇奇怪界觉莲坊》、《Slap Fight Tiger》)

特报 美国专讯 Xbox360首次硬件升级 微软决定采用高性能显存

本刊讯　日前，微软正式宣布Xbox360将不再使用Infineon Technologies提供的图形处理内存，而改用原Infineo Technologies子公司Qimonda生产的全新内存芯片，这种芯片的传输速度高达44.8Gbit/s，相比之前的芯片速度提高了整整两倍。

图形芯片的表现对于Xbox360来说是至关重要的，由Qimonda制作的这块512Mbit GDDR3的芯片发挥Xbox360的GPU的威力将会更为得心应手。微软方面表示，Qimonda的技术能力以及量产芯片的能力是我们最看好的。采用这枚全新的芯片后Xbox360的表现将会更上一层楼。

可以相信，通过这枚芯片，Xbox360日后的游戏将会更加流畅。但是我们需要注意的是，基于高速芯片开发的游戏是否还能够在老版本的Xbox360上运行。由于这次是硬件升级，如果日后旧版本的Xbox360无法流畅运行新游戏的话必将引起Xbox360用户极大的不满。希望微软不会忘记考虑这个问题。

6月17日

●早前有消息称大批欧版NDS Lite主机在香港码头被盗，这一事件日前也得到了日本方面的证实。（详细报道请见右侧）

●日前，在微软游戏技术部门任职的Matt Lee在接受媒体采访时表示，日本的游戏市场已经没有以前那么重要了。他认为日本市场的规模相比美国以及欧洲地区已经小了很多，日本市场以及美国市场已经接近饱和状态，所以真正决定次世代战争胜负的战场应该在欧洲。Xbox360已经提早对手接近1年时间在欧洲发售，这无疑是一个很大的优势。



●国外网站Team Xtender举办了一个Xbox360主机外壳设计大赛，冠军由一位名为Hector的玩家获得，他的获奖作品为“黑骑士”。该作品正如其名称一样，通体为黑色，在两侧的面板上使用了“X”型透光材料。在内部还安装了发光二极管，在接通电源后主机会透射出漂亮的荧蓝色光芒。

6月18日

●任天堂俱乐部宣布，将自6月23日起陆续推出9种新款式的集点兑奖赠品，其中包括特制的NDS版游戏《GAME&WATCH游戏精选》。（详细报道请见右侧）

●久多良木健在接受采访时表示，PS3就是一台高配置的PC，拥有PS3的玩家完全可以在PS3上进行一些原来只有在PC上才能实现的娱乐方式。（详细报道请见右侧）

●美国三星电子发表，将于6月25日在北美地区推出全球首款蓝光光盘影片播放机“BD-P1000”，预估市场零售价约为1000美元。而在如此之高的定价衬托之下，同样拥有播放蓝光光盘功能的PS3则显得非常超值。（详细报道请见右侧）

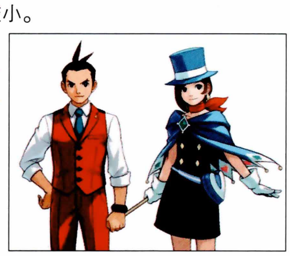
6月19日

●SQUARE ENIX发表，《最终幻想7 少年归来》包含DVD与UMD在内的全球总出货套数已超过240万套。该片于2005年9月14日在日本地区同步发行DVD与UMD后，首月出货套数就达到70万套，2006年1月16日更突破了100万套。后续由新力电影家庭娱乐代理，4月25日在美国地区发行了英语配音版。



●日本制造商BUFFALO推出可录制电视影像，并转换成PSP与iPod所使用的MP4文件的影像录制装置。（详细报道请见右侧）

●Immersion公司日前公布了一项新的震动技术，该技术在原本双电机的基础上进行了改进，提供给玩家更逼真的震动体验。目前这项技术还没有被用在知名的游戏产品上，估计未来的PS3和Wii采用这项功能的可能性也比较小。



●NDS《逆转裁判4》的官方网站于日前正式开张，并公布了新主角等游戏信息。新游戏的故事发生在《逆转裁判3》的7年后，主角由成步堂龙一换为新手律师王泥喜法介（Odorogi Housuke），女主角则是位能施展神奇魔术的神秘魔术师美贯（Minuki）。《逆转裁判4》是NDS的原创作品，因此将更充分发挥NDS的双屏幕与手写等功能。

硬件 日本专讯 日本再推PSP影像录制产品 PSP基本成为MP4播放器



本刊讯　日本3C外围制造商BUFFALO发表，将推出可录制电视影像并实时转换成PSP与iPod所使用的MP4文件的影像录制装置“PC-MV9H/U2”。

“PC-MV9H/U2”是一款供PC使用的影像录制装置，配备Qpixel制造的H.264硬件压缩芯片“QL201”，可将输入的电视影像信号录制并转换成H.264格式的MP4文件，并通过USB接口传输到PC上储存。PC-MV9H/U2内建电源供应器，具备有线电视端子、S端子与AV端子，并采用由PIONEER制造的10bit模拟数字转换芯片，可支持多种提升画质的数字影像处理功能。与PC的连接采用USB 2.0接口，并具备2端口USB Hub功能。

PC-MV9H/U2支持的录像格式包括“H.264”、“PSP”、“iPod”3种模式。在PSP与iPod模式时可依照各自所支持的MP4格式随意调整画面的分辨率。该产品预定6月下旬推出，定价28770日元（含税）。

事件 日本专讯 PS3手柄印刷犯低级错误 错版手柄可能成为藏品



本刊讯　索尼在本届E3上展出了PS3手柄的最终形态，但在日前，一个关于PS3手柄的有趣细节被发现了。那就是在一批新的PS3手柄上原本应该是“SELECT”的按钮地方居然被印成了“SERECT”，这的确是让索尼官方十分尴尬的一个错误。

大部分玩家应该都知道，日本人的英语是十分不标准的，带有很重的日语口音，日本人读L和R的音时基本是没有区别的。这估计就是造成印刷错误的一个原因。目前这批印刷错误的手柄是否开始量产还不得而知，但是按照物以稀为贵的原则，这批印有“SERECT”的手柄将极有可能成为PS主机爱好者们的收藏品。

这件事情虽然对PS3没有什么影响，但我们可以看出，索尼在生产这批产品时是非常仓促的，似乎验证了之前关于PS3产量不足的传闻。

特报 日本专讯 任天堂推出9种兑奖赠品 经典GAME&WATCH登陆NDS

本刊讯　任天堂官方玩家俱乐部网站“任天堂俱乐部（Club Nintendo）”宣布，将自6月23日起陆续推出9种新款式的集点兑奖赠品，其中包括特制的NDS版游戏《GAME&WATCH游戏精选》。



↑这些兑奖赠品对于任饭来说几乎都有着致命的吸引力。

这9种新款式的集点兑奖赠品具体包括：马里奥与林克图样的特制笔记本、动物之森图样的胶带、马里奥花牌、马里奥手帕、7色触笔卡带收纳组、原创NDS Lite主机收纳包、NDS卡带盒立架、动物之森扑克牌，以及特制NDS游戏《GAME&WATCH游戏精选》。其中，《GAME&WATCH游戏精选》中收录有3款1982年推出、采用双屏幕设计的任天堂“GAME&WATCH”便携式液晶掌机游戏《大金刚》、《漏油危机》与《温室》，通过NDS主机的双屏幕，来完整重现当年GAME&WATCH游戏的乐趣。

9种新款式的集点兑奖赠品预定自6月23日起接受兑换，所需点数由150到500点不等。

特报 日本专讯 SCE再次强调PS3扩展性 次世代升级投资空间巨大

本刊讯　前不久，SCE社长久多良木健在接受采访时表示，PS3就是一台高配置的PC，玩家完全可以用它来替代PC进行一些原来只有在PC上才能实现的娱乐方式。

久多良木健表示，PS3有着普通游戏机所没有的升级以及扩展性。例如有些玩家可能认为20G以及60G版本的PS3硬盘容量不够，所以在不久以后SCE将推出配置120G硬盘的新型号PS3。除此之外，久多良木健还强调了PS3是一台长期性的主机，在日后PS3可以按照订单来特制，可以根据用户的需要来增删配件。

以上的论调自然是可以体现PS3的功能强大，不过这样一来，游戏机的配置则会有高低之分，那么游戏开发的针对性就很难保证。就像电脑游戏一样，如果想要玩到高级游戏的话，就必须升级主机。

事件 国内专讯 欧版DSL在香港被盗 警方悬赏100万捉赃

本刊讯　早前有消息称大批欧版NDS Lite主机在香港码头被盗，这一事件日前也得到了日本方面的证实。

据日本知名媒体报道，任天堂相关渠道6月初把即将运抵欧洲的一批NDS Lite主机在香港码头打包待送，不过在后期送上货船时，相关人员发现丢失了一部分集装箱，经调查后确定一部分货物被盗，这批被盗的集装箱内装有一批黑色NDS Lite主机及部分游戏，市值1800万港币，折合约2亿6500万日元。这一事件惊动了香港警方，目前这批丢失的货物仍然下落不明，香港警方也悬赏100万港币追缉盗走货物的相关组织。

欧版NDS Lite的首发期为6月23日，这次的事件对于原本已经供不应求的市场将带来更大的影响，早前国内也传闻说这批主机被流放到中国大陆的黑市市场，不过这只是猜测，目前毫无根据。另外，黑色的NDS Lite主机是专门针对欧洲市场定制的颜色，其它地区都没有这个版本，所以盗窃者在6月23日首发前是不敢拿出来消脏的。

特报 美国专讯 首批蓝光播放器6月上市 超高定价凸显PS3超值



本刊讯　美国三星电子发表，将于6月25日在北美地区推出全球首款蓝光光盘影片播放机“BD-P1000”，预估市场零售价约为1000美元。

“BD-P1000”是全球首款正式推出的BD-ROM影片播放机，除了支持BD-ROM/-R/-RE等格式的高分辨率光盘外，还兼容CD、DVD-ROM/±R/±RW/-RAM等格式盘片的播放功能。BD-P1000配备有支持1080p输出的HDMI数字影音输出端子，可通过HDMI来输出高分辨率化的DVD影像，此外也配备了传统的AV、S与色差等模拟影音输出端子，并内建多功能读卡器，支持CF、SD、xD、MS等常见记忆卡格式的读取，提供高分辨率相片播放功能。在音效部分，BD-P1000支持Dolby Digital、Dolby Digital Plus、DTS、MP3与192KHz LPCM等音效格式。

新力电影家庭娱乐也同时宣布，将于6月20日起正式推出BD影片出版物，首批预定推出7部影片，价格由22.99美元到28.99美元不等，后续并将陆续推出其它影片。除了三星之外，飞利浦公司也发表将于第3季推出BD影片播放机“BDP9000”，价格同样为1000美元，索尼则预定于8月15日推出此类产品“BDP-S1”，官方网站预购价格为999.95美元。

6月20日

●NAMCO“传说”系列官方网站于6月20日发表，将于PS2与PSP平台推出4款“传说”系列作品。本期“无双报道”栏目刊登了这四部作品的详细报道。（详细报道请见右侧）



●SCEJ日前在官方网站上刊登了一条招募PS2、PS3、PSP游戏测试员的公告。本次由于加入了PS3的测试，所以看起来更有吸引力。（详细报道请见右侧）

●三星电子数码表示，由于大约有80%的好莱坞电影会以蓝光光盘的形式推出，因此三星电子决定不推出兼容HD-DVD规格的播放机。目前，蓝光阵营获得7家好莱坞电影公司的支持。相较之下，HD-DVD阵营仅获得3家支持，而且其中的两家也同时支持蓝光。以现在的形势看，HD-DVD的形势很不容乐观。

6月22日

●日本WAVE MASTER发表，为纪念SEGA开发制作的DC经营仿真游戏《世嘉嘉嘉》发行5周年，将于7月20日推出收录游戏所有配乐与额外附加内容的音乐CD《SGGG5 原声配乐集》。该配乐集共收录53首乐曲，定价3500日元（含税）。

●任天堂于6月22日发表，“Nintendo DS 浏览器”将于7月24日推出，定价3800日元（含税）。其运行方式非常新颖，为双卡同时运作，NDS卡为可执行软件，GBA卡为内存扩充。（详细报道请见右侧）

●日本东芝正式发表了全球首款HD-DVD/HDD两用录放机产品“RD-A1”，预定7月14日在日本地区推出，定价39万8000日元（含税），约合人民币2万8千元！（详细报道请见右侧）



↑这个录放机应该算是同类普通家电中价格最昂贵的了！

6月23日

●日本KOEI发表，将于8月底在PSP上推出《雀·三国无双》。该作除了承袭PS2版的内容之外，将加入无线网络4人联机对战。该作预定8月31日推出，定价5040日元（含税）。

●台湾省SEGA总代理爱胜游戏将举行PSP《头文字D》全省巡回对战比赛。活动于7月8日至16日举办，每个地区将选出3名玩家晋级决赛，优胜玩家将可获得爱胜所准备的丰盛大奖，比赛现场还将举办SEGA游戏软件的特卖会。

●制定HDMI高分辨率多媒体接口规格的7家发起厂商，于6月22日联合发表了最新版HDMI规格“HDMI 1.3”。而PS3的60G版本将会支持这一最新的规格。（详细报道请见右侧）

●日前来自任天堂官方杂志的消息，Wii首发游戏名单有6款游戏正式确认。这6款游戏分别是：《赛尔达传说 黎明公主》、《银河战士3》、《超级猴子球 香蕉闪电战》、《勇者斗恶龙》、《雷曼 疯狂兔子》、《赤钢》，而《超级马里奥 银河》则未在此列。

特报 日本专讯 NAMCO发动大作攻势 经典传说系列四弹连发

本刊讯　NAMCO“传说”系列官方网站“Tales Channel”于6月20日正式发表，将于PS2与PSP平台推出4款“传说”系列的移植作与原创新作。该官方网站先前曾预告将于6月20日发表重大消息，如今则是闪电式地公布了4款作品，其中包括2款PSP移植作品，1款 PSP 原创新作和1款PS2重新制作的作品。

◆PSP《幻想传说 全语音版》

首先是预定于 PSP 平台上推出的《幻想传说 全语音版（Tales of Phantasia –Full Voice Edition–）》，移植自PS平台同名作品，也是奠定传说系列典型的创始作，除了承袭PS版与GBA版的内容之外，更加以强化改良，人物改为3头身设计，加入全程语音的演出。该作预定9月7日推出，定价5040日元（含税）。

◆PS2《命运传说》

预定于PS2平台上推出的《宿命传说(Tales of Destiny)》，



同样是以PS平台同名作品为基础，针对PS2的硬件加以大幅重制，场景全部3D化，人物的造型与战斗的演出等也都完全翻新，系统部分也有众多改良，并加入全新的故事章节，全语音的演出，以新一代作品的标准重新制作。该作预定冬季推出，价格未定。



←NAMCO这次要将传说进行到底了。

◆PSP《世界传说 光芒神话》

预定于PSP平台上推出的《世界传说 光芒神话（Tales of The World Radiant Mythology）》则是传说系列的原创新作，将采用全3D绘图方式构成，玩家可以自定角色性别与造型，跨越作品藩篱，与自己所喜爱的传说系列作众多角色组队，一同在游戏的世界中冒险。该作预定冬季推出，价格未定。

◆PSP《宿命传说2》

预定于PSP平台上推出的《时空幻境 命运传奇 2(Tales of Destiny 2)》，则是以PS2平台同名作品所移植，同时也是全系列作中首款与前作有剧情关联的续篇作品，PSP版的内容目前还未公开。该作预定2007年推出，价格未定。

另外，本期杂志的“无双报道”栏目中刊登有以上四部作品的详细介绍，有兴趣的读者一定不要错过。

特报 日本专讯 PS3游戏进入实际评测阶段 SCEJ招募次世代游戏测试员

本刊讯　SCEJ日前在官方网站上刊登了一条招募PS2、PS3、PSP游戏测试员的公告。以往索尼在新主机发售之后也曾招募过游戏测试员，而本次由于加入了PS3的测试，所以看起来更有吸引力。

公告中表明这是一个兼职职位，周一至周五上班，不过同样会给予如房屋贷款补贴、户外休闲补贴、交通费等优厚的福利待遇和保险金，索尼官方介绍这是个核实游戏软件内容，并做成报道，进行内容评价的工作，应聘者必须是20至30岁热爱游戏而又有责任感的人，报酬以时薪计算，900日元至1400日元每小时不等（折合人民币约为49元至97元），本次招募活动将会在7月3日截止，上班地点是东京。

对于游戏狂热者而言，能抢先体验到PS3游戏绝对是难忘的经历，因此这次的招募活动很快得到了大量玩家的响应。

硬件 日本专讯 首款HD-DVD录像机发布 惊人天价令人望而却步

本刊讯　日本东芝于6月22日举办产品发表会，正式发表全球首款HD-DVD/HDD两用录放机产品“RD-A1”，预定7月14日在日本地区推出，定价39万8000日元（含税），约合人民币2万8千元。

“RD-A1”是全球首款支持HD-DVD录像的产品，内建HD-DVD-R烧录机与1TB硬盘，可提供包括数字/模拟电视广播接收，HD-DVD、DVD与硬盘的录像，以及HD-DVD与DVD影片的播放。RD-A1内建日本模拟电视广播接收功能算是比较新颖的设计，可同时录制数字与模拟电视广播，录像格式为MPEG-2。在录制日本地上数字高分辨率电视广播时，内建的1TB硬盘约可录制 130 小时。

在影像输出方面，RD-A1具备HDMI、D4、色差、S、AV 等输出端子，并支持1080p输出，可将DVD或1080i高分辨率电视广播处理成1080p格式，以获得更佳的显示品质。这个产品在功能上可谓尽善尽美，但是超高的价格却也成为其最大的绊脚石。



←RD-A1的体积确实太大了。

硬件 日本专讯 NDS浏览器细节公开 新技术双卡同时运行

本刊讯　任天堂于6月22日正式发表，NDS专用网络浏览器软件“Nintendo DS 浏览器”将于7月24日推出，定价3800日元（含税），并采用网络订购的方式，于任天堂官方网站及各加盟网站提供订购服务。



“Nintendo DS 浏览器”将采用双插卡方式运作，软件储存于NDS卡带中，并通过GBA卡插槽来安装内存扩充卡。为了配合NDS Lite主机较短的GBA卡插槽，因此将分别针对NDS与NDS Lite主机推出2种不同的版本。NDS版的扩充记忆卡为标准尺寸，NDS Lite版的扩充记忆卡则采用特制短卡。

在网页的显示方面，将同时利用NDS的上下屏幕来显示：标准模式下是以下屏幕显示缩图，上屏幕显示局部放大画面，放大的部分可透过触控方式移动。在输入方面，NDS浏览器内建ATOK汉字手写输入系统，提供包括触控屏幕虚拟键盘输入与触控屏幕直接手写输入等不同的文字输入方式。此外还支持阅览年龄限制等功能，不过并不支持Flash、PDF、影片、音乐的播放。

特报 日本专讯 最新版HDMI规格发表 PS3仅60G版本支持

本刊讯　制定HDMI高分辨率多媒体接口规格的日立、松下、Philips、Silicon Image、Sony、Thomson、东芝等7家发起厂商，于6月22日联合发表了最新版HDMI规格“HDMI 1.3”。

最新版的HDMI 1.3规格，维持原有的实体规格设计，并向下兼容HDMI 1.0～1.2a规格，主要强化之处在于影音传输频宽由165MHz（4.95Gbps）提升为340MHz（10.2Gbps），提升幅度约为2倍，以应对未来更高分辨率与更高色深的影像传输需求。HDMI 1.3所支持的色深度由原来的24bit，扩增为30/36/48bit（RGB或YCbCr），提供更精确的色彩与亮度表现，避免显示时发生不连续色阶条纹的状况。此外还支持最新的xvYCC色域标准，将色彩的表现范围提升为现有标准的1.8倍。

本次的发表资料中，也进一步确定PS3将会配备HDMI 1.3规格的影音输出端子（仅限60GB机种）。如此一来，也打破了先前PS3不支持新规格的传言。

6月24日

●日前，微软游戏工作室的技术人员在接受海外媒体采访时指出，PS3的游戏开发难度将远远高于Xbox360。并且他们认为PS3使用CELL处理器并不是明智的决定，而且主机的设计存在非人性化的问题。（详细报道请见右侧）

●日前CHINAJOY主办方在上海的发表会上正式宣布，索尼的次世代家用机Playstation3即将在本届CHINAJOY上以实物形式参展，本次展出是PS3主机首次在中国大陆亮相。（详细报道请见右侧）



●为庆祝电影版《寂静岭》将于7月8日在日本上映，松竹株式会社在东京开设了一个以寂静岭为主题的鬼屋，并举办了一场别开生面的活动。（详细报道请见右侧）

6月26日

●日前，SCE美国分公司副总裁Jack Tretton在接受采访时发表了令人吃惊的言论，这次的枪口依然是对准Xbox360，不过也顺带把超大作《GTA》系列给拉了进来。（详细报道请见右侧）

●6月26日上午，霍华德与中钵良治在索尼于东京举办的发布会上对PS3发表了一番讲解。霍华德表示，PS3的高价所派生出的高性能机器是为将来游戏发展做铺垫。此外，关于高画质的次世代DVD，索尼的BD与东芝的HD的对峙也逐渐显现出了优势，这为PS3将来的发展也是非常有利。

●日本KOEI发表，《三国志11》将于9月28日推出PS2移植版，并将加入日语配音、新登场角色、新剧本等许多新增内容。该作一般版定价9240日元（未税），豪华版（Premium Box）定价11340日元（未税）。PC中文版预定由台湾光荣代理，7月首先在台湾省发行。

6月27日

●日前，微软的一位高级经理John Porcaro在个人的Blog上否认Xbox360将会在圣诞节档期降价的传言，他表示微软在短时间内完全不会有Xbox360的降价计划。（详细报道请见右侧）

●日前黑客组织Epsilon Team研发的Undiluted Platinum Chip芯片在破解v2.71版PSP上有了最新的突破，并放出了破解视频。（详细报道请见右侧）

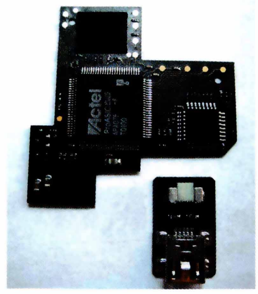
●日本KOEI发表，2001年推出的PC角色扮演系列作《太合立志传4》将于8月31日推出PSP移植版，定价5040日元（含税）。本作的基本架构承袭先前的系列作，包括个人战与合战，都是采用卡片战斗的方式进行，玩家将以攻击、突击等基本卡，以及“三段发射”等特殊卡来与敌人进行对决。另外玩家还可以扮演总数达650人的战国武将。



●日前，北美购物网站开始接受《HALO3》的预购，发售日期一栏明确写着2006年11月16日，正巧提早PS3在北美的发售日一天。这样的结果其实早已经在大家的预料当中，而且由于PS3的超高定价，估计这次微软意图用《HALO3》来打压对手的做法应该会有不错的成效。

特报 国外专讯 PSP2.71版遭到完美破解 直读芯片即将投放市场

本刊讯 日前黑客组织Epsilon Team研发的Undiluted Platinum Chip芯片在破解v2.71版PSP上有了最新的突破，并放出了破解视频。



本次放出的视频首先确认了演示用的PSP是v2.71版本，而且还进入了索尼官方提供的《LocoRoco 体验版》游戏。退出后，在没有关机的前提下进入了一个名为《ATTACK OF THE MUTANTS!》的自制软件，以及ISO版《我们的块魂》，以上两个程序都是存放在记忆棒内的，最后还特意弹出UMD仓以示是执行记忆棒内的内容。

此外，国外相关论坛表示Undiluted Platinum Chip已经蓄势待发，所有芯片及配套的附件已经准备出货，在网络上也开始接受预订，其中包括了破解芯片、USB接口、连接线等。订购零售价为90美元，折合人民币约为720元。看来索尼的反盗版计划真的遇到难题了。

特报 国外专讯 PS3首度光临中国大陆 神游育碧缺席CHINAJOY

本刊讯 第四届CHINAJOY将于7月28日至30日在上海新国际博览中心举办，而日前其主办方在上海的发表会上正式宣布，索尼的次世代家用机Playstation3即将在本届CHINAJOY上以实物形式参展，届时到场的参观者可以一睹PS3主机的魅力，本次展出也算是PS3主机首次在中国大陆亮相。

目前为止，今年E3上发表的最终版PS3主机仅仅在美国和日本本土参加展出，中国大陆可望将会是第三个亮相地区。不过本次的参展内容目前还没有确定，除了出展主机外，也不排除会有最新的PS3游戏演示。

另一方面，国内的神游iQue公司以及育碧宣布不参展今年的CHINAJOY，这不能不说是个遗憾。不过今年的CHINAJOY还是有不少值得关注的看点，包括EA（中国）、世嘉（中国）、KONAMI（中国）以及SQUARE ENIX（中国）都会参展，虽然他们的参展内容是以网络游戏、手机游戏为主，但相信应该会比去年更加精彩。

事件 美国专讯 微软工程师谈主机原理 PS3不应该采用CELL?

本刊讯 日前，微软游戏工作室的技术人员接受海外媒体采访时，探讨了PS3与Xbox360之间游戏设计的效率问题。尽管本次访谈并没有谈及到有关机能方面的问题，但微软游戏开发工程师指出：PS3的游戏开发难度将远远高于Xbox360。



↑PS3配备CELL真的是小题大作?

微软工程师Matt Lee称，Cell的确是一款非常强劲的处理器，如果将其使用在家电行业，如影像解码及音频处理领域，便可以恰到好处地发挥其作用，但如果将Cell用在游戏领域方面，其作用将大打折扣。游戏领域的运算与影像处理方面有很大的区别，CPU处理游戏数据时需要分支预测，而Cell在这方面根本不具备任何优势，Xbox360所采用的PowerPC处理器在这方面的数据处理能力是占有一定优势的。

此外，Lee还指出，PS3采用主内存与显存划分开来的系统架构是不合理的，能用得上256MB显存的游戏少之又少。相反，主内存却显得有点贫乏。而Xbox360是采用512MB内存，显示芯片与CPU共同使用内存，这样的话能充分利用资源，对于游戏开发人员来说是非常人性化的设计。

事件 美国专讯 SCEA高层大放厥词 PS3未来将继续称霸

本刊讯 日前，SCE美国分公司副总裁Jack Tretton在接受采访时发表了令人吃惊的言论，这次的枪口依然是对准Xbox360，不过也顺带把超大作《GTA》系列给拉了进来。

Tretton表示，Xbox360领先PS3发售1年并不会对PS3的普及造成影响，PS3还将一如既往地成为最主流的游戏机。在PS系的历史中，我们从来没有率先发售过主机。PS以及PS2都没有在他们的对手之前发售，但是结果大家都知道，以上两台主机都成为了当时的领跑者，因此我相信本次的PS3也将会有这样的成绩。至于《GTA》，虽然有着很高的人气，但是对于PS3来说，有没有《GTA》对主机大战都没有太大影响。

众所周知，PS2在北美地区的大卖和《GTA》系列有着非常大的关系，而现在SCEA的副总裁却在公开场合表示这款在北美地区最火的作品对SCE不重要，这其中的原因必然和微软与Take-Two关系密切有关，所以这次Jack Tretton才一次将这两家一块炮轰。

事件 日本专讯 变异护士街头做秀为电影造势 《寂静岭5》可能跨平台推出

本刊讯 根据《寂静岭》改编的电影即将于7月8日在日本地区公映，凭着游戏的影响力，其上月在北美地区首映之后蝉联了几周的票房榜首，受欢迎程度更超越了之前几部同样改编自游戏的电影。而在6月22日，松竹株式会社在日本东京新宿的歌舞伎町开设了一个以寂静岭为主题的鬼屋，并举办了一场别开生面的活动。

这次活动的主办方请来了一批穿着与电影中一样的“变异护士”在现场做秀，这次女生统一身穿白色护士服装、白色护士鞋、脸上绑有绷带，模仿电影中的片段在活动地区游走，其中还有《寂静岭》中的最经典敌方角色“三角头”也在活动的队伍当中，吸引了大批群众驻足观看。



《寂静岭3》和《寂静岭4》的游戏制作人山冈晃也亲自到场助阵造势，并谈及了他对次世代主机的看法，他表示非常希望能实现通过Wii控制器来操作游戏，以PS3来表现逼真的游戏画面。这或许预示了《寂静岭5》会跨平台推出吧。

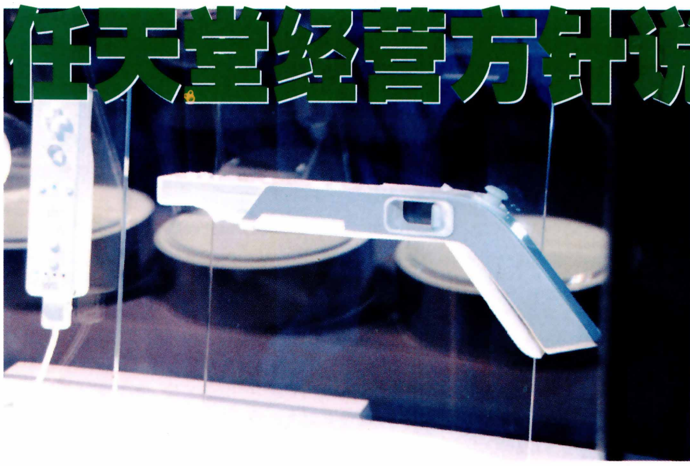
特报 美国专讯 Xbox360降价纯属谣传 微软认为其售价很合理

本刊讯 早前曾经有传闻称Xbox360将会在圣诞节档期降价。日前，微软的一位高级经理John Porcaro在个人的Blog上否认了这一传言，他表示微软在短时间内完全不会有Xbox360的降价计划。

Porcaro在他的Blog中写到：现在外面流传得最广的就是Xbox360将会在今年年内降价，更夸张的说法是这一消息来自微软的官方人员。但我要说的是这并不是真的，至少在今年秋季以前微软并没有任何降价计划。如果目前不购买Xbox360的原因是想要在不久后购入更便宜的主机，那么你不必再等待了，Xbox360目前货源充足并且短时间内不会降价，而且如果你不想错过Xbox360已经发售的大作的话也要快点行动了。

最后他表示，索尼对于PS3的定价使得Xbox360在售价上完全没有压力，也使得微软坚定了Xbox360不降价的决心。今年Xbox360将不会降价，微软始终相信，Xbox360在这一阶段正处于一个最合理的价位。

任天堂经营方针说明会&宫本茂专访



——从"处理能力至上主义"中脱离，这就是任天堂！

任天堂于6月7日在日本东京召开了面向业界分析家的经营方针说明会。社长岩田聪和情报开发本部长宫本茂出席说明会，并对NDS和Wii的今后发展，做了展望性发言。岩田聪强调，关于备受瞩目的新主机Wii的价格及发售日，将预定在今年9月发表。此外岩田聪再次强调了任天堂的独自路线，阐述了"Wii并非次世代主机"、"处理能力至上主义的规范转移（公司全体价值观的转移）"等重大发言。以下是这次说明会的详细报道。

市场由家用机转向掌机 NDS

众所周知，NDS与NDS Lite的强劲销量势头已经形成了目前的一种社会现象。岩田社长也表示：NDS在日本形成了过盛的销量势头。虽然上市只有短短18个月，却已经达成850万台的累计销量。其普及速度远超PS2，成为游戏史上短期销量之最。目前在日本的游戏专卖店中，仍处于存货不足的状态，销量没有丝毫衰退的迹象。

在NDS软件的销售方面也呈现出同样的势头。虽然　　就目前来看，在世界范围内家用机软件仍占据过半的市场份额，掌机软件仍然处于二线。但是从去年末开始，由于NDS的出现，这种情况正在有所改变。岩田社长分析指出：日本的游戏市场已经由家用机转向掌机。截止到6月7日的统计，在已发售的NDS软件中，已有10款销量超过百万的作品。其中销量300万以上的两款、销量200万以上的1款（数据由任天堂提供）。岩田社长表示，特别是《锻炼大脑的DS训练》的销售情况将打破过去的游戏界的常规，以至于无法预测，NDS软件的寿命之长，也是特征之一。

继续保持触摸游戏的习惯 NDS

虽然NDS的形势大好，但本体缺货的矛盾仍不能忽视。岩田社长在供货方面的改善正急速展开，夏天以后将保证每月200万至高峰时期220万台的供货量。看来供需间的矛盾已经引起了任天堂方面的高度重视。



关于任天堂今后的战略，岩田社长表示将会继续充实"Touch!Generations"系列。为了不远离最近出现的新型任天堂玩家，将继续在谁都可以轻松上手的新型游戏领域，投入较大的力度。7月20日发卖预定的《交谈！DS料理》和10月发卖预定的《日本常识力检定协会监修-成人常识锻炼DS》就是很好的例子。任天堂将以"继续保持触摸游戏的习惯"作为最大的开发目标。当然，在传统游戏领域也会有大量新作推出。《最终幻想3》、《逆转裁判4》、《超级机器人大战DS（暂定标题）》，以及《口袋妖怪-钻石/珍珠》等大家耳熟能详的系列游戏，将会从今秋开始陆续上市。如此一来，NDS的市场前景可以说无可限量。

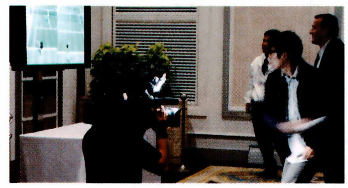
究级的口袋妖怪今秋出世 NDS&Wii

"想必到了《口袋妖怪-钻石/珍珠》上市的时候，NDS的销量应该会突破1000万台。而且从本作发卖的开始，马上就会拉开年末商战序幕，也就是任天堂全力加速的时候。本作将通过Wi-Fi实现多人联线，通过麦克风用声音交谈的全新沟通理念，将成为可能。初次实现没有干扰、可以安心使用的网络环境，将口袋妖怪系列的乐趣发挥到极致。今年秋天，我们将向世人展现最高形态的《口袋妖怪》。"（岩田）

岩田社长表示，最初的想法Wi-Fi connection就是为了口袋妖怪系列而开发的。任天堂对口袋妖怪系列的重视程度则不言而喻。此外，岩田社长宣布《口袋妖怪-钻石/珍珠》将成会为第一款与Wii连动的游戏。首先必须将NDS与Wii进行连接，利用Wii的专用游戏《口袋妖怪-战斗革命》，NDS版的2D口袋妖怪，就会以3D的形态出现在电视屏幕上。包括对应Wi-Fi的举措，所以口袋妖怪不单是由2D变成3D，任天堂式的全新展开，才是真正令人期待的。另外，Wii版的《口袋妖怪-战斗革命》预定在今年内发售。

同时还发表了两款主机的其他连动方式。比如将NDS作为Wii的触摸式控制器、利用Wii下载NDS体验版等服务。

电视卡售价为NDS的一半 NDS



岩田社长在大会中正式发表，原定6月发卖的"NDS-浏览器"将延期至7月上市。另外宣布，NDS专用的移动接收数字信号的"DS电视数字信号接收卡（暂定名称）"，将以NDS Lite一半的价格，于秋天发卖。

Wii将以巧夺天工而取胜 Wii

基于在NDS上推出了一系列独具创意的游戏，岩田社长表示，掌机市场正在上演"从处理能力至上主义中脱离"的观念转移。NDS无疑给不断追求画面表现的业界带来了警视。Wii也具有相同的观念，所以经常听到有人说Wii在机能上作为次世代主机并不合适。但岩田社长对此有自己的看法。"其实我也算是技术者中的一员，也能感到美丽画面带来的非常魅力。但是，如果要实现这些华丽的视觉表现，则必须扩大主机的体积。不但玩家不会满意，软件的开发成本也会高涨，甚至像Wii Connect24这种服务也无法展开。其实平衡才是最重要的，如果要投入最新的技术，我认为应该在提高平衡性上下工夫。（岩田）

岩田社长强调，并不是无法实现HD(高清晰)，是我们主动放弃了HD。并且宣称：Wii可以不是一台次世代主机，但却要成为自然渗透家庭生活中的一台游戏机。

想提供500或1000日元的新作 Wii

关于Wii值得注目的"集成虚拟"机能，岩田社长的发言不容错过。到目前为止，任天堂已经发表了关于FC等主机的旧作下载问题，不过岩田社长又在大会中提出了"将会提供500或1000日元的新作"的构想。这也许是为了阻止出现目前大作横行的现象，同时也是游戏业界目前从未出现过的一种手段。在问及关于游戏的启动时间，岩田社长给予了"据开发人员说3秒就可以启动"的回答，并再次强调，NDS一贯重视的就是能使人轻松上手。

发卖日及价格将于9月公开 Wii

关于大家非常关心的Wii的发卖日及价格，很遗憾，大会中并没有出现具体明朗的数字。但是岩田社长还是表示，会努力争取9月份发表。当初NDS的发卖日就是实际上市的3个月之前，在任天堂的主页上公开的……因此可以推断，Wii应该会在10月至12月间上市。

问及Wii的目标贩卖台数的问题，岩田社长作了如下的回答："我们已经挑战了10多年，至少也要超过GC。目标是到2007年3月为止，主机全球销量达到600万，软件争取达到1700万。"

编辑随笔

在长达3个小时的说明会中，岩田社长的强力发言令人印象深刻。"Wii不是次世代主机，我们根本没有必要参与次世代主机大战！"、"现在的人基本上都不关心游戏。"、"我们想推出不让家庭成员觉得碍事的主机，只有游戏业界的人认为以前主机不碍事。"、"除了追求真实效果以外，还有很多提高软件价值的方法！"岩田社长充满自信的发言，在大会中起到了很好的效果。说实话，以目前任天堂的态度，将带来怎样的结果，现在还很难说。但是任天堂已经十分明确地站到了想"改变业界"的立场上。任天堂毫无疑问是业界元老级企业，但却舍弃了传统的方式，选择的是高风险的独自路线。岩田社长自身也强调，"我们已经挑战了10多年"。难道因为是挑战者，所以要开辟新路？但愿等在任天堂面前的是一条光明之路。

Wii并不是次世代主机

——任天堂情报开发本部长宫本茂氏讲述Wii之魅力

Wii的强劲势头，几乎无法阻止。在不久前的E3展上，Wii的试玩游戏引起了与会者极大的反响。而且在刚刚结束的任天堂经营方针说明会上，岩田聪社长毫不妥协的言辞，都说明Wii将会是一台特殊的魅力主机。任天堂情报开发本部长的宫本茂作身为Wii计划的中心人物，曾亲口谈到："Wii并不是次世代主机。"因为设计了马里奥、赛尔达而名扬天下的人物说出如此奇怪的话，看来Wii的确应该有其独到之处。那么，我们还是请宫本茂先生本人向您讲述Wii这台特殊主机的魅力吧。

从"有趣"而开始

——Wii在前不久的E3展上，首次提供了试玩，并且博得了大量与会者的好评。您怎么看待这些反响呢？

宫本■首先，这是件好事。其实早在3年前开始开发这台主机的时候，开发人员在开发的方向性上非常烦恼。这和在开发NDS时的情况差不多。由于特殊的操作方式，所以能在第一时间让人产生兴趣，但是这种兴趣的持久性，又是让人担心的一个问题。就是说，玩家是否会产生厌倦感的问题。不过，对我们来说，这种很容易让人产生兴趣的特点，是我们所追求的。当然，担心还是有的。

——担心是什么？

宫本■如果玩的人觉得这是件愚蠢的事（笑）。不过，从E3展来看，体验者无一例外，都玩得非常高兴。

——周围人的看法，还是很重要的啊。

宫本■我也这么认为，对我来说非常重要的是，玩家是否在游戏中体验到游戏的乐趣。不管怎么说，电子游戏都还带有一点"不健康"的色彩。我们制作的商品就是想改变这种想法，如果看的人觉得玩游戏的人像个傻瓜，那就本末倒置了（笑）。

——其他的第三方软件商体验之后对Wii的反响也应该不错吧。

宫本■很多游戏开发者都体验了我们准备的游戏，其中还出现了一些有意思的事情。在公司的经营者中，应该不会有太多热衷玩游戏的人。但我们却接待了很多来自经营方的体验者。而且听到很多想在Wii上制作游戏的声音。

——Wii确实非常有趣。

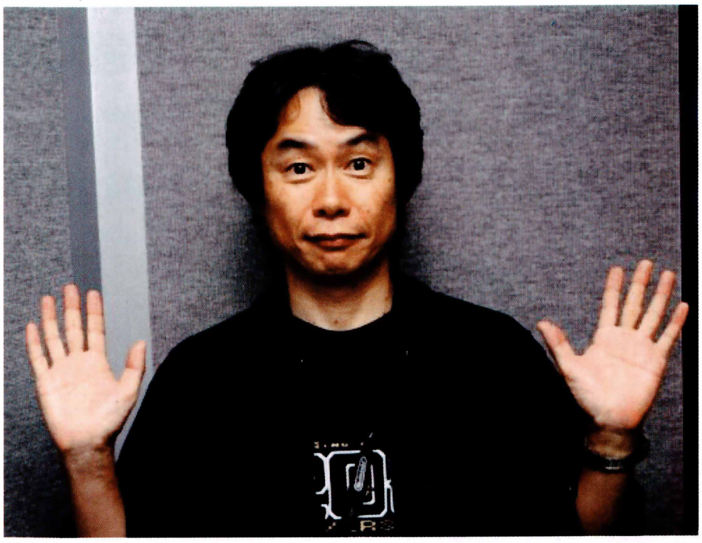
宫本■"有趣"是非常重要的。在最近游戏软件中，出现了很多根据市场动向、随波逐流的商品企划。其实"制作有趣的作品"这种单纯的理由，才是最正确的想法。因为连最基本的"有趣"都不考虑，怎么能制作出有趣的游戏来呢？刚才说了那么多，只是想提醒一下：制作游戏商品，必须要从"有趣"出发。

——这与NDS的开发理念是相同的吧。

宫本■和DS几乎完全相同。唯一的不同就是，Wii是放置在家中的家用机。当初在Wii开始企划的时候，NDS计划其实早已经开始。我们决定，如果NDS成功了，我们将开发与NDS具有相同理念的家用主机。但同时，也出现了很多问题。比如，有人认为，只是NDS就已经足够了，何必非要开发家用主机呢？这也成了我们内部争论最激烈的问题。

——最终的结论呢？

宫本■争论到两者间区别的问题，也就离结论不远了。家用主机可以使人们围在一起游戏，这是其最大的魅力。只要放在客厅里，谁都可以进行游戏……这一点绝对与NDS不同。最终我们都注意到家用机具有的NDS所望尘莫及的部分，并统一了认识。



↑伸出十根手指的宫本茂对Wii的成功有十成的把握吗？不过一切结论还是要等到发卖之后。

——于是就有了Wii的出现。

宫本■是的。开发的主题是：每天都会被通上电源的主机。但是，这可不是一件简单的事情。NDS是便携式掌机，每天都可以通上电源，边走边玩。但家用机则没有这个条件。首先，希望能像电视那样每天都被使用。能否实现这个，关键就是推出什么样的软件。在E3展上，我们展出了《Wii Sports》(暂定标题)，大体上讲就是这样的作品吧。如果回顾主机的历史，大家一定认为在新主机Wii上推出游戏应该是《赛尔达》。但就《赛尔达》本身来说，与Wii要宣传的特殊理念，是截然不同的。我们作为主机厂商，无论是《Wii Sports》，还是《赛尔达》，我们都会推出。但是，基本的出发点是为了实现Wii的较高利用率，而推出游戏。所以，最重要的还是游戏的开发计划。

——要成每日必玩的主机，是不是每天都会有新的发生变化呢？

宫本■是的。NDS加入了升级的网络聊天功能。和这个一样，大家从购买主机的时候开始，处于同样的条件和环境，这是很重要的。关于这部分的软件开发，是最优先考虑的。

——就是说，从购买了Wii开始，马上就可以实现很多功能？

宫本■严格的说，Wii塔载了闪存，可以一点一点实现升级。但我们考虑尽量不要依赖升级，所以决定最初的Wii就将具有很多功能。

——听说，任天堂内部不把Wii称作次世代主机。就是说与Xbox360、PS3等次世代主机，在方向性上有所不同吧？

宫本■说的不错。开发人员也受到了媒体的影响。看到"虽说不是次世代的战争，但也是严酷的竞争。"这种标题，工作人员很自然地就会去参与竞争。但其实，我们真正所谈的竞争，是消费者的兴趣。其中像"次世代主机"、"次世代之战争"等说法，与消费者并无关系。结果公司内部决定"不要再谈及次世代主机"。但是日语中还真是没什么好词语，要么就叫"新世代主机"？是不是有点老土了。（笑）

——E3结束之后，媒体也在日本做了市场调查。关于期待哪一台主机的问题，Wii获得了70%的支持。您怎么看呢？

宫本■值得感谢！但是，没有准备"都不需要"这个选项吧。我们其实是在和这个"都不需要"进行战斗。

——Wii的价格绝不会超过25000日元。曾有过这种发表吧？

宫本■我们一直是以这个价格为上限，进行开发的。我们认为，如果超过了这个上限，一般人就很不情愿掏钱购买了。华丽的画面能力确实是很不错的事情，但是现在开发中出现的问题并不出在画面表现能力上。

——既然不是画面表现能力的问题，那一定就是可以充分实现体感体验的独特的Wii手柄了。这方面的开发应该是非常辛苦吧。

宫本■啊！关于辛苦的话可是太多了(笑)。其实，现在还有很多让人头疼的事情。比如关于按钮数量的部分，现在还在讨论中。

——在如何使Wii成功的问题上，有什么目标吗？

宫本■目标实现就像做梦一样，简单地说就是希望全家人都能喜欢上Wii。电视的使用率应该很高吧，因为只用眼睛观看，对一般人来说没有任何困难。同样，我们希望Wii能成为使家族全员每天都能充满乐趣的机器。

——看着Wii的时候，能让人想起童年的时光。当时还没有FC，但是每天都忍不住想去有FC的朋友家去玩，因为实在觉得有趣，没有办法啊。

宫本■对，就是这样。我们就是带着这种感觉去进行开发的。敬请期待Wii的发卖。



最期待TOP15

2006年第14期（统计时间2006年6月12日－6月26日）本期截至统计日期共收到有效选票924张

不得不佩服口袋妖怪的魅力，虽然这款NDS上的系列最新作还没有确定最终的发售日，但毕竟是广大掌机玩家期盼已久的神作，系列一贯的2D画面传统并没有在本作中有所变化，不过可以与Wii联动仍然是一大卖点。作为掌机上最强的怪物级软件，估计这次的“钻石/珍珠”到时候又将创下令人吃惊的销量成绩。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



《最终幻想13》的监督鸟山求近日在接受日本知名游戏网站记者专访时表示：“我们一直在探讨如何能在FF13中实现FF7AC中那种战斗效果，或者说在多大程度上能够把电影的感觉应用到游戏中去。在FF13的开发中，我们的目标之一就是如何能在游戏中实现这些效果。”

前回1位,本次计票603。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



这次的魔法将分各种不同的属性，例如火系、冰系、风系等等。魔法除了可以用来攻击敌人之外，也可以用来保护自己或是解开谜题，例如克里托斯可以召唤出旋风，敌人一旦接触到旋风就会被攻击甚至会被吹飞上天，而这个时候克里托斯仍然是可以移动的。

前回2位,本次计票554。

3位 北欧战神传2·希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元



玩家们期待许久的RPG大作《北欧战神传2·希尔梅里亚》终于已经发售，本期杂志上刊登有本作的详细流程攻略和剧情攻略，玩家既能根据流程攻略突破游戏中的难点，也可以放下手柄，捧起杂志慢慢品味一下这款优秀作品所独有的深邃剧情和感人故事。

前回4位,本次计票484。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

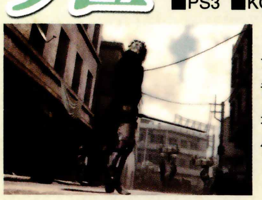


诞生于GB平台的《圣剑传说》的开发始于87年，原本预定在FC磁碟机上推出。由于FC磁碟机的失败而被迫中止开发进程。后来在制作人石井浩一的努力下，该作终于得以在GB上推出，由于冠以“最终幻想外传”的名号因而获得了相当大的成功，销量也达到了48万套。

前回3位,本次计票517。

5位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



记得去年E3展时公布的那段搞笑影像讲的就是“合金装备4”中主角是谁的故事，最后2代中的雷电还是不敌斯内克，主角的宝座给斯内克抢到了。不过这并不代表雷电不会在本作中出现，相反，从今年E3展公布的影像来看，雷电仍将是一名比较重要的角色。

前回5位,本次计票459。

6位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



在用Wii控制器做射箭的动作时，玩家可以把左手的控制器“Nunchunk”当成是弓，而右手则拿着“Wii Remote”做出弓箭上弦的样子。

前回8位,本次计票387。

7位 梦幻之星·宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



游戏中包含40小时以上的动作冒险类型单人游玩单机剧情模式，以及支持联网功能，可提供最多6名玩家组队合作挑战任务的网络多人模式。

前回6位,本次计票427。

8位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



小林裕幸表示《恶魔猎人4》将会搭载全新的战斗系统以及根据玩家的不同进行难易度调整的系统，玩家可以通过简单的操作实现爽快地攻击。

前回7位,本次计票401。

9位 口袋妖怪·钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006年秋 ■价格未定



继承了系列一贯的命名习惯，这次NDS版口袋妖怪最新作分别采用了“钻石”和“珍珠”作为游戏副标题，那么之后必出的“第3版”又会用什么副标题呢？

新上榜,本次计票297。

10位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元



NDS版《最终幻想3》前不久终于正式公布了发售日以及售价，本作将于今年8月24日正式发售，售价为5980日元（约合人民币420元）。

前回12位,本次计票297。

11位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元



《战国Basara2》的主题曲将由日本组合HIGH and MIGHTY COLOR演唱，歌曲名为《DIVE into YOURSELF》。据称，该歌曲的风格以战场为主题。

前回9位,本次计票354。

12位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定

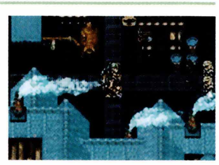


在《光环3》游戏场景设计上，会有前两作中的多人模式地图Zanzibar、Sidewinder、Hang Em High三个关卡重新制作，以及导入更多的原创新地图。

前回11位,本次计票319。

13位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



本作是当年SQUARE离开任天堂前为其开发的最后一作FF，作为SFC末期的游戏，FF6可以说是将SFC16位主机的硬件机能发挥到了极致。

前回10位,本次计票346。

14位 铁拳·黑暗复苏

■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006.7.6 ■5040日元



这次的PSP版“铁拳DR”包含的模式可以说是异常之丰富，而且能够通过联网下载许多有意思的东东，本作绝对是一款非常超值的格斗大作。

前回14位,本次计票218。

15位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元



作为系列完结篇的《异度传说3》的故事是发生在前作《异度传说2》之后的一年，这一次将要解释系列前几作在过去以来留下的全部谜题。

前回15位,本次计票204。

【榜评】说到最近的热门话题，详细自然非XBOX360莫属了吧。随着其光驱被破解，刷机后的XBOX360可以读取备份游戏，再加上一批D版360游戏的推出，估计会有不少玩家听得心痒痒了吧？不过依北斗个人之见，现在还不是入手XBOX360的最佳时机，原因主要有两个方面：一、虽然说现在360的光驱大部分已经被破解了，而且微软似乎也没有做出任何表示，不过这并不代表微软真会放任此事不管，现在刷了光驱绝不代表一劳永逸，潜在的危险和不足还需要时间来检验，我们没有必要花天价去买教训；二、如今360的价格对我国玩家而言，毕竟还是太贵，考虑到微软很有可能会在今年下半年、PS3发售之前进行一次主机降价，为了获得更高的性价比，大家还是再耐心等上一段时间比较好。

最流行TOP15

这期没有新上榜游戏，前不久刚上市的GTA最新作“自由城故事”差一点就杀入了前十五强。可能是由于世界杯的到来，相信众多球迷朋友们这段时间一定也都是过着日夜颠倒的生活，比赛的结果未必就一定能尽如人意，大家在看球看不过瘾的时候再拿起手柄与一帮“狐朋狗友”踢上N场，其间的乐趣，真是HIGH到了极点！由于PS2上的大作《北欧女神传2》已经发售，相信下期本榜上应该会看到她的身影吧。

1	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:591
2	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:563
3	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:554
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:517
5	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:483
6	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:449
7	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:406
8	盗墓者·传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:377
9	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:356
10	大神 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:327
11	皇牌空战ZERO·贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:318
12	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定	计票:304
13	达芬奇密码 ■PS2 ■2KGAMES ■冒险解谜 ■2006.5.20 ■39.99美元	计票:276
14	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:263
15	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:233

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】由于NDS在日本已经停产，而且由于NDSL的热卖，NDS的销量已经非常少了，所以从本期开始，日本硬件双周销量统计中，将把NDS的销量并入NDSL的销量之中合并计算，请大家注意。与上期相比，这期所有主机的硬件销量都有了一定程度的下降，这可能与近段时间里缺乏大人气作品的支持有关，再加上老一代的家用主机即将进行更新换代的时期，所以出现这种情况也是比较正常的。（本期统计时间：2006.5.29—2006.6.11）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.5.1—5.31

1位	NDS 新超级马里奥兄弟	厂商：任天堂 发售日：2006.5.15	类型：动作游戏 价格：39.99美元
2位	PS2 王国之心2	厂商：SQUARE·ENIX 发售日：2006.3.28	类型：动作角色扮演 价格：49.99美元
3位	NDS 锻炼大脑的DS训练	厂商：任天堂 发售日：2006.4.17	类型：益智游戏 价格：19.99美元
4位	PS2 战神	厂商：SCEA 发售日：2005.3.22	类型：动作冒险 价格：19.99美元
5位	XB360 上古卷轴4·湮灭	厂商：2K Games 发售日：2006.3.20	类型：角色扮演 价格：49.99美元
6位	XB360 幽灵行动·尖峰战士	厂商：：Ubisoft 发售日：2006.3.9	类型：第一人称射击 价格：49.99美元
7位	PS2 职棒大联盟06	厂商：SCEA 发售日：2006.2.28	类型：体育竞技 价格：39.99美元
8位	PS2 吉他英雄同捆版	厂商：RED OCTANE 发售日：2006.5.16	类型：音乐游戏 价格：69.99美元
9位	PS2 横行霸道·圣安德列斯	厂商：TAKE 2 INTERACTIVE 发售日：2004.10.26	类型：动作冒险 价格：19.99美元
10位	PS2 王国之心	厂商：SQUARE·ENIX 发售日：2002.9.16	类型：动作角色扮演 价格：19.99美元

【榜评】相信这期美国游戏排行榜最大的特点大家都发现了吧——对，那就是这次上榜的游戏中有三款都是老游戏。除了《战神》，《横行霸道·圣安德列斯》和《王国之心》都是已经颇有些年头的游戏了，由于最近美国市场推出了一大批经典PS2游戏的廉价版，19.99美元的低价足够吸引不少玩家将之买回家收藏。NDS上有两款新作上榜：《新超级马里奥兄弟》和美版的“脑白金”分别取得了第1和第3的成绩。



↑虽然《吉他英雄》的游戏去年年底就已经发售，不过这次的同捆版销量仍然很高。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.5.29—6.11

1位	NDS 新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 584881
2位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 110439
3位	PS2 必胜帕青哥&帕青嫂攻略Vol.5 ■D3 PUBLISHER ■桌面游戏 ■2006.6.8 ■6279日元	销量 101977
4位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 75721
5位	PS2 实况世界足球·胜利十一人 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7329日元	销量 67145
6位	GBA 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 54446
7位	NDS 俄罗斯方块 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.4.27 ■3800日元	销量 51428
8位	NDS 英语苦手的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 49618
9位	NDS 银河战士·猎人 ■任天堂 ■第一人称射击 ■2006.6.1 ■4800日元	销量 40367
10位	PS2 实况超级职业棒球 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.5.11 ■7329日元	销量 29141

【榜评】与上期相比，这期的日本游戏市场双周销量成绩要低上不少。NDS上的《新超级马里奥兄弟》仍旧保持了非常旺盛的势头，双周将近六十万份的销量再次印证了马里奥和任天堂的强大。排在第三名的“帕青哥”系列作品可以是D3 PUBLISHER的看家作品了，虽然在我国玩家眼里可能无法理解，不过该系列每一作的推出都能在日本取得不错的成绩。

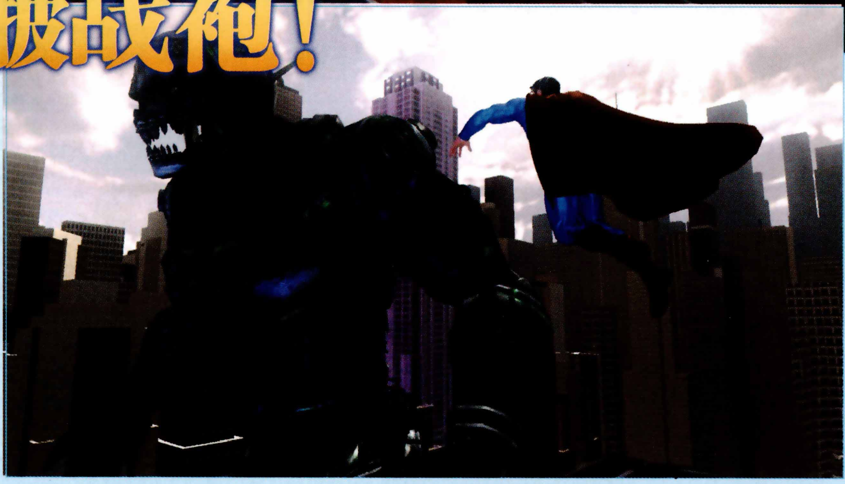
■本期中国电玩榜奖品





经典银幕形象再次登场
超级英雄重披战袍！

《超人归来》就要在7月份上映了，该类超级英雄题材的影片虽然在近一段时间内层出不穷，但要论年代的久远还有人物的知名程度的话，超人无疑是所有美国超级英雄的代表，“Superman”这个名字早已深入人心。有鉴于此，《超人归来》这部电影肯定会成为今年备受关注的电影大片。反观游戏，现在由电影改编的作品已经司空见惯了，这部电影的游戏改编版当然也要推出，不过并不是在电影上映之前，而是在10月底。这种做法是少见的，同时也证明EA这次在游戏的制作上颇费了一番苦心。日前，本作的画面终于首次公开，超人对峙巨型机器人的场面充满了魄力。让我们很容易联想到《旺达与巨像》中一幕幕宏大的战斗场面，同时也对新作中的战斗充满了期待。这次公开的画面虽然不多，而且基本上都是与大机器人战斗的场面，但从细节上可以看出，本作在画面和场景的设计上几乎达到了PS2的顶峰，相信这款游戏将和电影一样值得我们期待。



←超人在以往对付的敌人中，从没有遇到这么大个头的家伙，但如果它只是一个普通机器人的话，估计超人会很轻松将它干掉。



在《超人归来》这款游戏中，超人将继续负责保护繁华的大都会。游戏开发者为这款游戏创造了一个80平方公里的巨大虚拟都市，共有超过9000个建筑物，并且这些都会随着玩家在游戏中的行动而发生变化，也就是会损毁。市民则会因为恐慌而到处逃跑，而在超人取得胜利的时候也会为英雄欢呼喝彩。大家在看电影的时候一定也会为超人的精彩战斗叫好，而在游戏中，你将亲身感受到众人崇拜的目光。这是《超人归来》与以往由电影改编作品的不同之处。从这方面看，这款游戏将会让玩家产生更强的代入感，让玩家在游戏的过程中更容易投入到剧情当中。看来我们真的应该期待这部作品，7月份，我们将亲眼见证超人的归来，而10月底，我们自己将披上斗篷翱翔于蓝天！

当人类的安全受到威胁时
超人就会去战斗

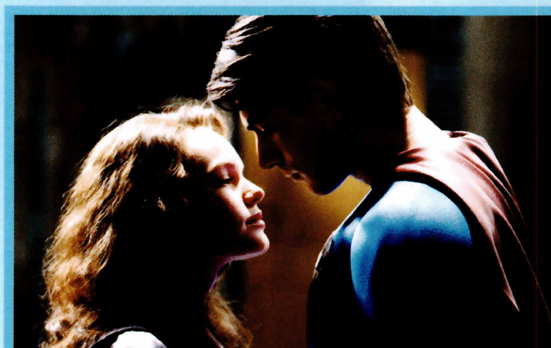
PS2	本刊译名：超人归来				RP
	EA	39.99美元	2006.10.31		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定	

©2006 Electronic Arts Inc.All Rights Reserved.

超人不曾离开

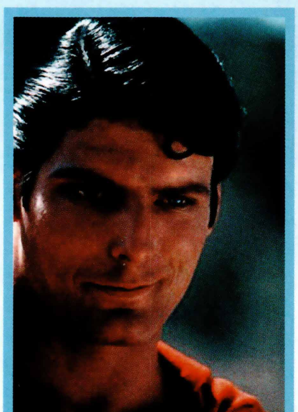
——氪星勇士第五次的地球征战

超人真的离开我们很久了吗？其实应该算是我们将他淡忘了吧。其实美国人一直在每个星期四的晚上8点收看华纳电视台播放的《超人前传》。以此看来，《超人归来》这部电影的名字有点言过其实，超人根本就没离开过。但是电视剧终归不能和电影的影响力比，在我们中国的观众看，超人的确是很久没见了。直到2006年5月10日，小说《超人归来》的第一章在网络上出现，同名漫画也同时出版，这些举动似乎都在为这部电影的上映热身，超人迷们又开始激动了，因为对于我们来说，这个等待太过漫长。



超人虽然有着非凡的能力，然而他始终还是个人。所以在维护和平之余还是要儿女情长一番。不过这次超人遭遇情变，不知道外表强悍的他能否承受。

超人是美国超级英雄的始祖，这个事实无可争议。他的形象最早诞生在1938年的《动作漫画》杂志上，作者是两个名为杰瑞·西格和乔·塞韦基的少年。最开始的超人只是个略显蠢笨的大汉形象，力大无穷、刀枪不入，而像飞行、双眼能发出X光等神奇能力都是后来陆续加上去的。1939年1月，超人开始在报纸上连载，乔·塞韦基一直画到了1974年。



第一代超人的形象是最深入人心的，至今仍光芒四射。

第一部超人电影诞生于1941年，此后陆续拍摄过近20部，上世纪50年代还拍摄过电视版《超人》，播了6年。电影中影响最大的自然是1978年版《超人》，当时《星球大战》掀起了电影技术革命，这部《超人》电影也采用了许多前所未有的先进技术，第一次把超人的神奇魅力淋漓尽致地展现在大银幕上，风靡全球。这个“正宗”超人电影系列陆续拍摄了4集，1987年《超人》第四部票房惨败，超人终于被市场厌倦。历史上有两位超人的扮演者遭遇不幸，上世纪50年代电视剧版超人乔治·里夫斯在电视剧停播后开枪自杀，1978年电影版超人克里斯托弗·里夫骑马受伤导致高位瘫痪，2004年去世，终年52岁。

近年来，迫于电影市场的吸引力下降，超人暂别了银幕。上世纪90年代，华纳公司拍摄电视剧《新超人》，一共拍摄了4季88集。这部电视剧的前两季引进中国后很受欢迎。2001年，华纳又推出了电视剧《超人前传》，讲述超人中学时代的故事，这是一部有笑有泪的青春片，带给观众一个全新的超人形象。不过就影响力来说，却是大不如前。

此次超人回归大银幕，制片商信心十足，《超人归来》由《X战警》系列的著名导演布赖恩·辛格执导，这位靠黑色惊险片起家的导演对于拍摄漫画电影有不俗的想像力。《超人归来》的主题也很有新意。电影讲述超人离开地球数年后又重回这个第二故乡，然而他深爱的女记者路易斯居然已经嫁人了，同时超人惊讶地发现地球没了他照样转得挺好。超人感到了空前的失落，他认为自己被现代世界抛弃了。就在这个时候，一些邪恶分子策划了让超人永远失去超能力的阴谋，超人被迫从海底到外太空进行多场作战，更重要的是他需要重新找到一个让自己活在地球、保卫地球的理由。

《超人归来》的三大看点

全新的拍摄技术

1 在早年的《超人》系列中，拍摄超人的飞行镜头主要是依靠四十年前发明的“伪装镜头”技术：首先是将超人要飞行经过的移动背景拍摄好，之后将影像投射到大银幕上，接着让“超人”在银幕前摆出各种飞行时的动作，便形成了超人腾空的景象。如今，2006年的超人将伴随着全新的技术和构思出现在人们面前。



吊钢丝成了新超人飞行的第一步，而此时的牵引设备也已经换成了更为先进的可调节式的起吊器，并且只要设置好速度，超人便可以以所需的不同速度升空。而摄影机则固定在一个可以活动的机械臂上协助超人完成在空中转身腾跃等高难度动作。另外，值得一提的是，CG技术这次也成了为超人服务的最好工具，《超人归来》在很大程度上同其他同类影片一样，依靠计算机成像技术来完成许多常规拍摄所无法达到的效果。例如，超人鸟瞰地球与恶人搏斗等等，都需要CG技术来完成。此外，导演布赖恩·辛格还动用了两架由计算机控制的空中摄影机和两架小型直升机用于航拍等，可谓是耗尽血本。

超人之父起死回生

2 本片的投资之大，自然是用在很多拍摄非常困难的地方。其中就包括要让“超人之父”——已故影星马龙·白兰度复活，这堪称是华纳此次超人计划的大手笔。事实上，先前就传出在新《超人》的故事中将会出现“超人之父”的影子，而华纳公司也很快作出表态，并将此事作为新片的重要看点做文章。诚然，如今的好莱坞电影技术做到这一点不费吹灰之力，只是这位老教父会以何种姿态再临，颇值得人们期待。相信，手捧着两亿五千万巨额预算的布赖恩·辛格不会让观众失望的。

新超人能否胜任

3 影片最受关注的焦点无疑是新超人的诞生，第四代超人布兰登·鲁斯，这个年仅27岁的小伙子是彻头彻尾的新人，在此之前参加过几部电视剧的演出，都不是什么重要的角色。或许导演看重他的只是与超人颇为相似的外形。在日前流露出的众多剧照中，我们亲眼目睹了这位年轻超人的英俊威武，尤其是让众多超人的粉丝们再一次看到了心中偶像的未来。眼下，人们除了关注布兰登·鲁斯俊朗的外表，和干净的相貌之外，更担心他能否担起超级英雄的重任？

事实上，华纳兄弟公司为了这部《超人归来》可谓是煞费苦心，并且整整酝酿了十年之久。除了漫长的剧本打造工作之外，就是为影片艰难的选角任务了。包括乔什·哈奈特、阿什顿·库彻、裘德·劳和布兰登·弗拉瑟等在内的众多年轻且颇有名气的影星统统在列。但是，当布赖恩·辛格执掌大权之后，完全改变了先前片方选角的标准：抛弃名气的因素，只为能找到和前辈超人形神兼备的人。因此，资质优秀的布兰登·鲁斯便很快便进入了辛格的视线，并最终在华纳的全力打造下，新一代超人应运而生。



最新一代的超人演员其实是一个初出茅庐的年轻人，可就是因为神似里夫而入选成功。



在众多的美国超级英雄中，超人算是能力比较丰富的，不像其他一些超能力者最多拥有1种或者两种超能力。超人拥有的能力包括飞翔、X光透视眼、热能射线、超级听觉、超级力量、高速运动乃至可以让时间倒流的不可思议力量。在本作中，这些能力大部分得到了还原，而玩家则可以通过对超能力的探索，发现一些新的用法和组合，例如热能射线可以融化敌人的汽车，而集中的激光束可以将坚硬的金属切断。使用超级念力可以将厚重的物体移走，或者将敌人冻成冰块。你还可以将各种能力融合，或者与环境互动。例如将消防拴中喷出来的水冻住，然后将其抛向敌人。在游戏中，超人的飞行速度将会超过每小时800英里，你还可以在空中做出各种漂亮的特技，或者直接将全速飞来的导弹截住。



← 机器人的庞大就像是《奥特曼》中的怪兽，而超人不用变大就可以将其击败。

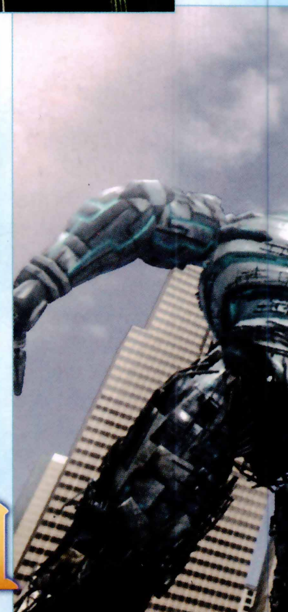
任凭敌人如何强大 都必将败在超人手下



←↓别看敌人很强，一旦超人全力攻击的时候，却很难招架。

本作在PS2后期推出，其必然会将PS2的机能运用得非常到位。从右侧的图片就可以看出，当机器人在袭击城市的时候，楼房坍塌的细节都被非常真实地还原了，而不像以往的游戏用火焰或者烟雾来掩盖，甚至包括机器人的各部分设计也都非常复杂，周围的环境也很宽广。





征战将近70年的超级英雄始祖 本世纪再度归来为人类自由而战，

家用机上的超人归来

《超人归来》是"超人"正统系列的第五部作品，而《超人归来》的游戏版则已经不知道是第几次在家用机上出现了。不知道的原因无非就是游戏本身不优秀，容易让人淡忘。在笔者的记忆里，上一次玩超人的游戏还是在SFC和MD时代。而在不久之后，那套经典的蓝色紧身衣、红内裤外穿装扮终于要回来了。这回他不仅要对付死对头拯救地球，还必须面对大都会百姓舆论的抨击。近几年奇幻、漫画题材电影的热门程度也使近20年没在影坛露面的超人备受瞩目，而华纳公司为了炮制超人飞天遁地的特技场面，竟然投资了突破两亿五千万美元，堪称是近来最昂贵大片，也因此成为2006年度最期待大片的第一名。至于EA为这部电影打造的游戏，也将会是PS2后期的一部经典作品。

这次的游戏剧情并没有公开，不过因为是改编自电影，所以应该会和电影故事差不太多。电影剧情讲述的是超人当年曾在维护地球和平、保护人类安宁的战斗中奉献出了无比的力量。然而，这位来自遥远氪星球的孤胆英雄却一心想回到宇宙中去寻找自己的故乡。对于在星际间游走的超人来说，这一趟返乡之旅仅是短短的一段时间，然而在地球生命面前却是漫长的十几年之后。当超人重返地球的时候，这个曾经伴随他成长并留有许多美好记忆的地方却发生了巨大的变化。首先，在过去的漫长岁月里，人们已经渐渐习惯了没有超人保护和陪伴的生活，人们发现没有这位超级英雄的生活也同样可以过得很好，超人一下子失去了自己的位置。其次，更令超人心痛的是，他多年来一直默默钟情的漂亮女同事路易丝·莱恩已经嫁给了别人，并且有了小孩。而最后，一个对他的生存产生极大威胁的家伙也在蠢蠢欲动，那就是曾经被超人击败的死对头莱克斯·卢瑟。他在身体恢复之后又召集了手下的党羽，酝酿着新的阴谋。之后的一番感情纠葛还有殊死战斗自然是避免不了的，至于结果如何，则要等大家自己去一探究竟了。

在很多玩家对这款游戏翘首以盼的时候，EA却突然宣布游戏要延期发售，不是和电影同步上市，而是与影片的DVD版同步发售。对于延期的原因，我们不得而知，但我们的希望当然是EA想要把游戏做得更好。就电影改编的游戏来说，质量高的并不多。举例来说，像今年的《金刚》、《达芬奇密码》、《X战警3》等游戏就做得差强人意。而《超人归来》现在还没有发售，质量好坏无从谈起，仅从公布的画面而言倒还真的很有吸引力。画面中，超人要对付的敌人是比自己大几百倍的巨型机器人，相比《旺达与巨像》也是有过之而无不及。另外值得考虑的就是超人究竟要怎么对付这个庞然大物，同样在画面中，我们看到有时超人是疾速向机器人撞去，有时则举起一个巨大的建筑物向它砸过去，也有干脆就直接向机器人挥动拳头的。估计这些攻击手段也只是冰山一角，像X射线一类的强力招数应该也会派上用场。不过这个机器人的攻击力也不能小看，在公布的图片中有一个就是超人被敌人发射的光束击中，而从那样大魄力的场面来猜测，超人应该是受到了致命的打击。以此看来，超人在本作中想要当一个无往不胜的大英雄还真是非常艰难。

很难想象如果世界上真的有超人会是什么样的感觉，而到了今年的10月31



史上最大的反面角色

本作中的敌人目前就只公布了这一个，而对于超人来说，只有这样强大的敌人才真正称得上是对手。很难想象，如果让超人去对付普通的人类匪徒将会是一件多么容易的事情。而在以往的超人游戏中，像这样的敌人几乎没有，超人平时对付的就是普通的角色，所以当超人被他们伤害的时候也就显得很不可思议。难道这次游戏真的要模仿《旺达与巨像》？



当邪恶的力量面对超人时 再强大的敌人也会颤抖



→敌我的比例真的很悬殊，超人还没有它脑袋大。

←不过就双方的力量来说，超人绝对没有劣势。

善恶的对峙





←既然是游戏，那么自然要有一定的难度。所以一旦你的操作出现问题，那么超人也是有可能会被敌人给干掉。

全新的挑战述说超人今日的辉煌。

日，玩家们就可以亲身去体验一个有超人存在的世界了，并且你自己就是那个超级英雄。这部电影现在已经是观众最为期待的暑期大片，而超高的拍摄资金投入似乎也提前向人们保证了这部影片的质量。作为新一代超人的扮演者布兰登·鲁斯因为有着和第一代超人相仿的相貌，因而也得到了大多数人的认可。超人毕竟不同于其他频繁露面的超级英雄，虽然在电视剧类的作品中，超人一直断断续续地出现，然而在电影的大银幕上则已经阔别近20年之久。而对于玩家来说，超人在游戏领域也是一位稀客，似乎在进入3D时代后就没有一款像样的作品。现在到了PS2的末期，游戏开发商已经吃透了主机的性能，再加上超人的名头和近期的热度，相信EA一定会倾注所有的创作热情来打造好这款《超人归来》的游戏版。在电影上映之后，我们便可以期待超人在游戏上的再次降临！

揭开超级英雄的序幕

1978年，超人首次在银幕上诞生。他的母星是距离地球6星系之远的氪星。这个比地球文明先进数千年的宇宙种族正面临毁灭边缘，预见这一惨剧的，只有星球上最杰出的科学家乔·艾尔。为了挽救种族，他把自己的儿子卡尔·艾尔送往地球。当这个光着身子的小男孩从烧焦的宇宙飞船中踏出第一步时开始，20世纪末的人类历史就不可避免地被他改变：一个漫画英雄的时代从此开始。

徘徊于感情与重任之间

电影第二集中，三名被囚禁在外层空间的氪星恶魔逃出“镜笼”，来到地球上的一个小镇扬威肆虐。当年，正是超人之父把他们发配到宇宙中那个永无天日的“幽灵区域”。为了报仇，以左德将军为首的这三位叛乱者展开了统治地球、追杀超人的连串阴谋。这次的敌人不比从前，他们也拥有超能力，而且数量上占有优势。不过结果可想而知，超人还是凭借勇气和智慧战胜了他们。

自我矛盾的生死搏斗

在前四部《超人》电影中，第三集的制作初衷就是要有所突破。不过死忠的《超人》fans可能会觉得这是一次背叛：前两集女主角路易斯·拉娜成为昙花一现的客串，最可爱的大坏蛋莱克斯·路瑟也不复存在……电影中的超人离开了大都会，回到故乡参加高中同学会。满怀乡愁的他在同学会上遇见了年少时爱慕的女孩。埋藏多年的感情在两人相视时爆发，久违的归属感似乎再次在超人心中涌起。

一对对纠缠不清的矛盾在影片中发展成最大胆的形象化表述：超人体内产生了一个与他截然相反的“恶”，他变得暴躁、酗酒、捣乱，像花花公子一样寻欢作乐。这种精神分裂以“两个”超人在垃圾场上生死搏斗的方式达到高潮。

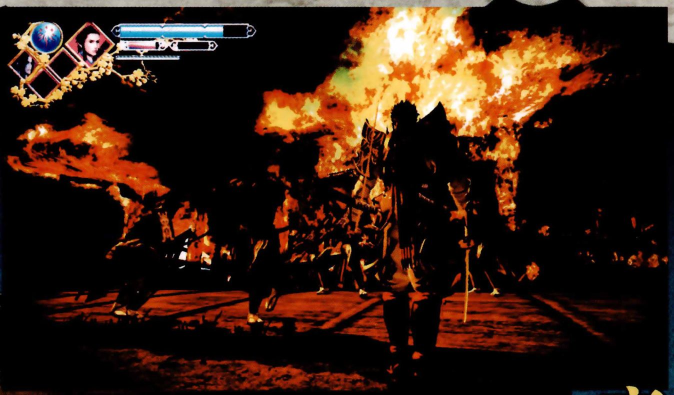
冷战阴影下的超级英雄

1987年《超人4》的故事雏形来自于克里斯托弗·里夫自己的构思：超人的老对手，智商200的大坏蛋莱克斯。路瑟又来了。这次他干起了核武器走私的勾当，制造了一个核子人与超人对抗，两人展开了一场宇宙和平之战。

这部影片折射出当时世人的心理阴影：冷战时代的美苏核竞争。不过《超人》系列已经再无突破和创新，反而停滞于天马行空的战斗，于是上映之后票房惨败，《超人》系列从此停拍。

源氏Ⅱ

本作早在去年E3展上就已经发表，并宣称是PS3的独占游戏。目前发售日预定在12月31日，相信PS3版的本作会有非常精彩的表现。





高性能的次世代主机实现精湛的画面表现

源九郎义经出演真源氏物语







动作＋冒险将带来次世代版“鬼武者”

在前不久结束的E3展上，已经自立门户的前CAPCOM知名游戏制作人，冈本吉起率领着新成立的“游戏共和国”工作室，给与会者带来了该工作室为PS3平台开发的首款作品——《源氏2》的最新情报！由于PS3主机平台的强大处理能力，本作不但继承了前作备受好评的动作爽快感，而且可以表现出高分辨率的精美画面，有一种次世代版《鬼武者》的感觉。由于多边形的即时演算能力大大提高，战斗时不再是前作般一对五的场面，而是可以实现类似《无双》一样以一敌众。而且敌人的AI也有明显的提高，场面的光影效果也非常出色，充分真实地再现了气魄宏大的“源平合战”历史舞台。游戏画面将统一以16:9的宽屏显示，给人带来广阔的剧场般视觉享受。



←游戏中华丽的光影表现和前作相比，完全有了质的飞跃。

PS3	本刊译名：源氏2			
	SCEI	价格未定	2006.12.31	CERO 審査予定
动作冒险	蓝光DVD	日版	1人	记忆卡容量未定

以宏大的史实为背景演绎本作

©2006 SONY Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.

本作是一款融合了历史与幻想的“新日本奇幻”风格的动作冒险游戏。以日本平安时代末期的“源义经传奇”为主题，叙述因兵败而没落的源氏一族后裔源九郎义经，为了对抗暴虐的平氏，以及替父亲与族人复仇，而展开冒险。游戏的风格类似《鬼武者》，敌人除了平氏一族外，还有大量幻魔。玩家将操作主角源九郎义经与部下武藏坊弁庆。由于游戏中可以随时切换操作角色，所以将义经灵活的身手与弁庆夸张的巨力配合起来，是胜负的关键。





孤高的绝世英雄源义经之爱
悲剧命运的江户游女静御前

→本作预告影像中出现的女性角色静御前，曾在前作中登场，在本作中也是十分重要的角色之一。日本历史中她是一位能歌善舞的美人，也是源九郎义经深爱着的女性。



静御前的出身并不高贵，从小跟作为舞女的母亲学习歌舞。她天资聪慧，不仅舞姿优美，而且舞技超群。14岁时她在神泉苑为祈雨而舞。也许是她的完美舞姿感动了上天，大雨倾盆而降。从此，她以绝世舞女而闻名。15岁时她与源义经偶然相遇，并成为源义经的爱妾。不久，源义经因谋反嫌疑而受到哥哥源赖朝追捕。她跟随义经逃亡来到吉野山，吉野山禁止女人出入，她和义经挥泪分手后，终于落入赖朝的手中。此时已怀有身孕的她被押至镰仓，受到百般凌辱，但始终没有供出义经的去向。之后，刚刚出世的孩子也死于赖朝刀下。1189年，传来了义经在奥州被杀害的消息。静御前获释回到京城，悲痛万分的她削发为尼，在20岁那年含恨而终。静御前在日本历史舞台上展现的瞬间光彩，时至今日仍然夺目。



↑本作的预告影像中出现了这艘巨大的敌军战船。虽然目前尚未判明敌人是平氏还是幻魔，但根据情报显示，弁庆将在此战役中有难逃之劫。



反目成仇是源氏兄弟的宿命

仓幕府的创建者为源赖朝，但最有战功的则是源赖朝的弟弟，被后世称为“　仓战神”的本作主角源义经。源义经为前源氏一族的领袖之子，因父亲死于“源、平战乱”，源义经从小被寄养在鞍马山，之后又辗转在关东、奥州地区之间，度过了他黑暗的少年时期。后来源义经与哥哥源赖朝一起与平氏一族展开战争。源义经在战争中异常勇猛，最终打败平氏一族，成为结束战争的最大功臣。但在功高震主之宿命作弄下，遭到哥哥赖朝的排挤，终究走向了凄惨的末路。游戏中的源义经以攻击速度快而见长，初期武器是两把刀。描写源氏兄弟反目成仇的宿命，也将是本作的重点。



→本作借助PS3的强大机能，在画面表现和气氛营造上将会有前所未有的感觉。相信可以生动地再现出源氏一族的历史。

今年末即将登场

出现于镰仓末期，以华美的舞姿和夸张的穿着著称的歌舞伎者被称为“婆裟罗、婆沙罗、婆佐罗、时势妆”，并统称为“ばさら”（BASARA）。在游戏《战国BASARA》系列中，通过武将的各种华丽演出，将BASARA的本质，进行了更为夸张的诠释。



英雄再度结集！热血战国乱世！

去年夏天CAPCOM推出了日本战国题材动作游戏《战国BASARA》。由著名制作人小林裕幸领衔开发，并引入了《鬼泣》系列中，深受玩家推崇的华丽动作要素，而且结合《无双》系列的大规模战争场面，最终构成一款爽快感独特的动作游戏。如今本作即将推出续篇，下文中将向读者详细介绍。 □文/龙马

PS2	本刊译名：战国BASARA2			CERO B
	CAPCOM	7329日元	2006.07.27	
动作游戏	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定





内容较前作相比大幅增加 充分体验数倍的游戏乐趣

定于7月27日发售的《战国BASARA2》，开发人员与前作相同，在承袭了前作风格的基础上，加入了更充实的游戏内容。其中不但包括新的游戏模式、新系统，甚至合战的剧本也增加为前作的3倍。而且合战模式除了再现日本战国历史中的著名战役外，还准备了很多诸如“桶狭间影武者战”、“姐川蹂躏战”、“本愿寺黄金传说”等假想对决。在登场角色方面，前作的两大主角伊达政宗与真田幸村也将再度登场。此外还加入了以特立独行而闻名于世的新角色前田庆次，以及长曾我部元亲、毛利元就、竹中半兵卫等战国英雄。值得一提的是，以足智多谋著称，被称为“乱世之枭雄”的丰臣秀吉，也将是本作中可以操纵的新角色。另外，除了增加了8种新武器之外，本作还追加了防具系统。高等级的防具，可大幅强化武将的防御力，同时在外观上也会有所变化。



↑小判是购买物品的金钱，可以通过击破武将，或破坏蓝色宝箱获得。



↑商品几乎都是BASARA屋的专卖品，而且种类会随着游戏的发展而增加。

战前准备之BASARA屋

BASARA屋是游戏中的道具商店。在合战之前，可以使用“小判”在这里购买武器、防具和宝物。甚至可以通过在此“进食”，使武将成长。



↑真田幸村的固有宝物是武器“大喷火”，装备之后可实现超强的攻击力，但同时会消耗一定的体力。

不同武将的固有宝物 个性淋漓尽致



→前田利家的固有宝物是“爱妻便当”，食用之后不但可以回复体力，爱的力量甚至可以提升攻击力。

更加鲜烈之战场喧哗即将拉开帷幕

©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

武斗之天下不容苟且之偷生

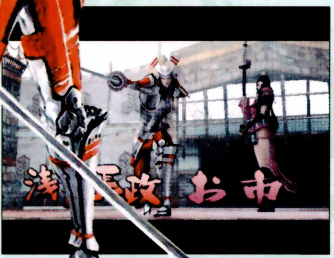


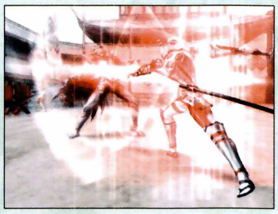
以天下之大义讨乱世之恶党

近江・浅井家的主人，妻子是织田信长的妹妹阿市。始终坚信自己所代表的正义，虽然正义的名号带给他很高的荣誉和责任感，但由于性格的弱点，总是难以彻底摆平敌对势力。实为日本战国史上的遗憾。

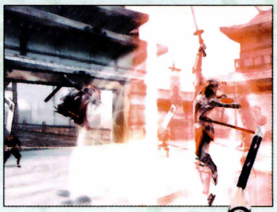


←浅井长政与宿命之敌织田信长的对决场面。





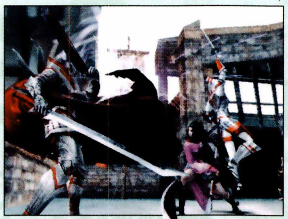
↑浅井长政的固有技是可以对付多数敌人且威力强大的“十文字斩”。



↑发动“十文字斩”，可以将敌人吹飞。

手持双头薙刀之悲剧女性武士

从出生的瞬间开始就背负起成为“魔王（织田信长）之妹”的宿命，之后成为浅井长政的妻子。始终认为没能阻止织田信长的行为，是自己的过错。由于自身感到强烈的罪恶感，难以从罪恶的恐惧中逃脱，以至于经常自虐。但是其与生俱来的美丽容貌却是后人所望尘莫及的。







←阿市的固有技是双膝跪下，将战死之人的灵魂从地下召唤出来的「招魂之术」。



↑除了发动“招魂之术”以外，双头稚刀作为武器也有着很强的攻击力。







←森兰丸的固有技「红驱」，特点是把自己变成「箭」，发动空中直线型攻击。

一生悬命保卫主公信长

被信长从某个战场捡回的少年。后来成长为织田信长身边的贴身护卫，对信长的忠心无人能及。与信长一起奔赴各地战场，并且屡立战功。以天真无邪的样子在战场杀敌，让敌军闻其色变，也被称为“魔王之子”。





↑森兰丸的强大弓箭威力，不可小看。

讲述BASARA续作之魅力 全新游戏系统陆续登场

●NEW 全新的“战极驱动”

游戏中击破敌人的数量达到100时，画面左下方的水晶（战极驱动槽）就会燃烧。此时可以发动战极驱动。在战极驱动中，武将的攻击力、防御力，特别是速度会大幅上升。如果达到200人或300人斩以上时，则可以发动更强力的战极驱动。

●NEW 发动BASARA FEVER

游戏中当连击数达到100时，屏幕会出现GO！字样，配合GO的出现，每砍杀一名敌人，便会获得一枚“小判”。如果达到200连击或300连击时，“小判”的数量也会变成2或3倍。如果超过500连击，就会出现BASARA FEVER的“小判”满天飞的情况。

●NEW 究极的BASARA技

游戏中画面左下方的水晶处有两个必杀槽。其中一个是刚才提到的黄色“战极驱动”槽，在它的下面就是蓝色的“BASARA”槽。目前尚且不知BASARA槽的明确储蓄方法，但是已经判明：如果配合着“战极驱动”，就可以发动攻击范围巨大、威力超强的究极BASARA技。而且这应该是本作中最强的必杀技。

●NEW 武器&防具的革新

游戏中增加了新的8种武器。通过装备级别较高的武器，来提升攻击力的系统仍然健在。本作中则追加了可以快速储蓄BASARA槽、简单实现多段打击等附加了特殊效果，可以左右战局的新武器。此外，本作加入了新的防具系统。游戏中可以通过装备高等级的防具，来强化防御力。装备之后，会在武将的外观上表现出来。每个武将都有自己的固有防具，而且不止一个。比如，丰臣秀吉的第三防具“狮子烈吼”、竹中半兵卫的第三防具“湖月流丽”、长曾我部元亲的第二防具“猎武”、以及浓姬的第一防具“雪待宵”。

●NEW 武将的固有宝物

前面介绍了前田利家和真田幸村的固有宝物。目前已经判明的还有伊达政宗的固有宝物是武器“无限六爪流”。此武器是由6把刀组成，伊达政宗装备之后，虽然有无法回避和防御的缺点，但是令人侧目的6刀流却可以实现惊人的破坏力。

回到公元十六世纪之日本发动无双之乱舞 炎炎盛夏卡普空带来一骑当千之全新体验

如果说CAPCOM的这款《战国2》与光荣的《无双》系列过于雷同，笔者则不敢苟同。玩过前作的玩家都知道，本系列中的武将并非数量众多，而是以质取胜。就是说，在保留了战场上一骑当千爽快感的同时，将武将的个人技发挥到了前所未有的华丽程度。尤其是在即将发售的本作中，无论是武将的通常技，还是固有技，都是《无双》系列所无法相比的。



→丰臣秀吉发动固有技“猿舞豪把”，居然是抓起敌人当作武器。



←浓姬的固有技“棉津见之叹”威力惊人。



一代枭雄丰臣秀吉

←本作中的丰臣秀吉居然被设计成身材高大的力量型角色。

壮绝之舞台不可错过

正统RPG之初代《传说》即将在PS2上复活。



Tales of Destiny テイルズ オブ デスティニー®

PS2	本刊译名：宿命传说				CERO 審査予定
	BANDAI-NAMCO	价格未定	今冬发卖预定		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定	

经典传说时隔九年的重新演绎

近来，BANDAI-NAMCO公司宣布了4款《传说》系列作品，其中有PS2版的初代《宿命传说》复刻。虽然笔者更希望推出《宿命传说3》，不过，能借助PS2的强大机能，来重新诠释这款经典的作品，也不失为一件好事。1997年12月《宿命传说》作为传说系列的第2部作品在PS上推出，精彩的故事情节使游戏受到了很多玩家的支持。如今时隔9年，画面、游戏系统、战斗、声音等，全部在这台已经成熟的主机PS2上焕然一新。也成了传说系列的第一款完全复刻的作品。

游戏的主线情节与原作相同，但是所有对白都重新创作，并启用了豪华的声优阵容为本作配音。所以无论是传说系列的新玩家，还是曾经玩过原作的玩家，都一定会在本作中体验到非常新鲜的传说感觉。在当初PS版中角色之间的对话系统"APW"（即时对话窗口），在本作中会变成一种全新的"聊天系统"，也是传说系列中初次采用的新系统。

超华丽的战斗





←继续采用PS版中大受好评的"E-LMBS"战斗系统。

→"E-LMBS"是指类似ARPG重视动作的"强化真实动作战斗系统"。





←战斗中魔法效果的表现，比PS版有了本质的提高。



少年之力唤醒神剑之魂

斯坦是一个梦想着成为剑士的少年。19岁那年，他踏上了前往大国赛因卡尔德的冒险之旅。他在利用飞行龙偷渡的路上，碰到了怪物的袭击。在斯坦绝体绝命之时，一把神剑救了他。正是和这把神剑的相遇，他的命运将发生很大改变……



←游戏中台词都经过重新创作，增加了很多能反映角色性格的对话。

→实现完全三维的立体冒险。

超精致的画面



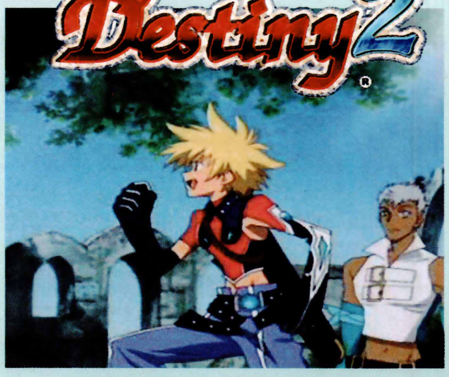
借助PS2的强大机能，无论是游戏中的迷宫，还是城镇地图画面都实现完全3D化表现。玩家可以领略前所未有的华丽《传说》。

COLUMN

续作于两年前已经推出 再次重温经典2D之名作

这款游戏是PS版《宿命传说》的续篇，早先于2002年11月28日在PS2上推出。以前作男女主角儿子的全新冒险历程为主线，系统和玩法与前作相似，继续保持了本系列精美的2D画面风格。本作设定在前作故事的18年后，男主角是前作男女主角的独生子，因为崇拜父亲的英勇事迹而很期待出外冒险；女主角则是个充满好奇心与责任感的神秘少女，她也成为是男主角想要冒险的原动力之一。这款究极2D RPG，让玩家认识到PS2强力的2D处理能力，超细腻的画面描绘、超顺畅的人物动作，让玩家能在游戏中看到非常生动的人物动作，以及炫丽的视觉效果。而地图画面则用3D表现辽阔的视野，并以各种特效让画面更具临场感。

Tales of Destiny 2



↑本作是3D为主流的PS2游戏中少有的2D经典RPG。

©いのまたむつみ ©1997 2006 NBGI

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー™

PSP	本刊译名：世界传说 光芒神话			CERO 審査予定
	BANDAI-NAMCO	价格未定	今冬发卖预定	
角色扮演	UMD	日版	1人	记忆容量未定

BANDAI-NAMCO公司正式发表了人气RPG《传说》系列的3款最新作品。其中一款是由NBGI公司开发的PSP版《世界传说》，也是《传说》系列在PSP上的全新作品。《世界传说》系列是能够与以前《传说》系列角色一同冒险的RPG作品。本作作为《世界传说》系列的最新作，将会有怎样的表现呢？首先在本作中玩家可以通过自己动手，制作属于自己的原创主人公，性别、面孔、发型、职业，甚至声音等全部可以自由选择。此外由INOMATA MUTSUMI和藤岛康介所描绘的角色，还有通过网络下载角色和道具，以及大幅强化的战斗和3D游戏画面，也将是本作的卖点。目前游戏的开发度为40%，发售日定在今年冬天，喜欢《传说》系列的玩家不要错过。

创造玩家的主人公



←游戏开始时先选择主人公的性别，然后进行主人公的编辑。



→主人公的编辑选项非常详细。从外貌到职业，一切都由玩家决定。

FR-LMBS战斗系统带来高度的自由

本作的战斗系统采用的是曾在PS2版《深渊传说》中首次出现，并大受好评的“FR-LMBS（自由范围式/真实时间制战斗系统）”。本系统使玩家在战斗中，可以实现一边战斗，一边自由操纵角色移动。自由度增加的同时，也提高了游戏的战略性。玩家可以有更大的活动范围，同时能更灵活地组织战斗。



←战斗画面简单明了，图为两名战士和两名魔法师组队。



↑当角色提升等级时，头顶会有“LEVELUP！”的表示，而且以前传说系列的角色也会在本作中出现。



←战斗之后，会出现经验值、最大连击数等，战绩统计画面。

由迷宫组成的世界

↓从目前公开的情报来看，迷宫给人很广阔的印象。

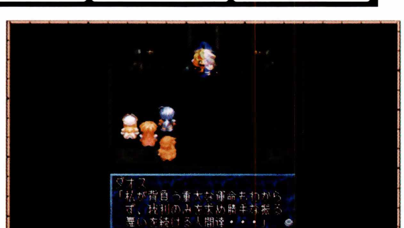




TALES OF PHANTASIA® フルボイスエディション

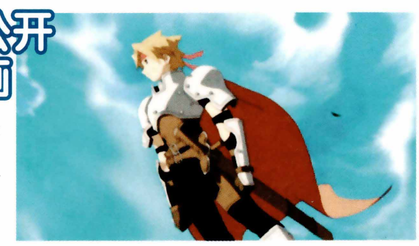
PSP	本刊译名：幻想传说 全语音编辑版			CERO A
	BANDAI-NAMCO	5040日元	2006.09.07预定	
角色扮演	UMD	日版	1人	记忆容量未定

PSP版推出的《幻想传说-全语音编辑版》虽然是继PS和GBA平台的第3次重新制作，但本作将会加入主线剧情的全程语音，以及新角色和支线剧情等全新要素。并邀请著名的动画公司Production I.G重新制作游戏中的动画影像。此外，PS版和GBA版中众多要素也将在PSP版中整合，而且通关后将出现新系统：Grade商店。通过战斗可以得到Grade，使用Grade可以购买道具。作为次世代掌机的加强版，本作还加入了不管是城镇还是迷宫都能进行读取进度的“任意读档”的功能。目前本作开发进度为80%，发卖日预定在今年9月7日。



两名主要角色公开 超美丽片头动画

本作中两名主要角色，一个是17岁的少年剑士克雷斯·阿尔贝，另一个是18岁的少女魔法师明特·阿德奈特，在美丽的片头动画中登场。动画对应宽屏，非常值得欣赏。



↑由声优草尾毅配音的克雷斯·阿尔贝，有着稳重而善良的性格，父亲是剑术道场师范。



↑由声优岩男润子配音的明特·阿德奈特，表面上性格温和，实际却有非常刚毅的一面。



↑由藤岛康介设计的人物，令人期待。

画面效果通过PSP得以进化





↑在地图画面中已经完全实现了全3D表现的本作，将借助PSP的强大机能，成为《幻想传说》的最终决定版。

←战斗中的角色由原来的2头身变成更具表现力的3头身比例，并且配合PSP的宽屏，实现了16：9的华丽画面。

经典故事得以全新演绎 幻想世界中的复仇传说

幻想世界中的一天，住在托提斯村子的克雷斯，和好朋友秋斯塔一起去南边的森林打猎。当满载猎物回到村中时，发现村里的房屋都被破坏，村民也已经全被杀死。无家可归的两人悲痛万分，开始了复仇之旅。敌人其实是想得到克雷斯身上的一个饰物，因为那是能使魔王达欧司复活的封印钥匙。后来的战斗中克雷斯被捕了，封印钥匙也被敌人夺走。克雷斯在牢中认识了明特，但两人最终没能阻止魔王的复活。正当魔王想杀死克雷斯的刹那，发生了时空转移，克雷斯也因此保住性命。之后克雷斯认识了库拉斯和阿秋等人，大家结成战队，为了打倒魔王，往返于各时空之间。渐渐他们知道了真相，原来魔王的真正目的竟然是……

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©1994-2006 NBGI

人气角色同台大乱斗



カオスウォーズ CHAOS WARS™



这款游戏集合了ATLUS、Idea Factory、Aruze、Red Entertainment等四公司的多部作品，玩家们所熟悉的众多人气角色也都会随着游戏的进行一一登场。而在游戏类型上本作则采用了Idea Factory所擅长的SRPG。从已经公开的画面来看，Q版的人物和整体感觉偏向轻松的童话风格，虽然角色的造型十分可爱，但是不知本作能否营造出大乱斗那种火爆的战斗气氛。

PS2	本刊译名：混沌战争			CERO A
	Idea Factory	7140日圆	9月21日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

四原创人物身份背景大公开



日下兵真

本作的主人公。看人的眼神、说话的口气、对事物的兴趣都很有问题。对任何事情都是三分钟热气。无意之中发现了“安迪亚”的入口。



琳

“传送之门”是通往8个岛唯一的通路，她是能够打开这扇门的数个“Gate Master”之一，并且她还可以使用钥匙引发门的力量。



珠城霏

据说喜欢玩格斗游戏，剑道的水平也已经入段，让人搞不清是活泼型还是喜欢躲在家里的类型。和兵真同岁。是个挥舞着纸折扇，不太讲礼貌的人。



无我堂疾风丸

兵真的同学。自称关西人的他喜欢相声，也被人称为兵真的同伴，但是兵真自己却很讨厌他。空手道道场家庭的孩子，对武术颇有心得。

“喂，喂。真的有吗？那个洞窟。会不会有地底人啊……”霏一边东张西望，一边问道。

“地底人？我说你呀，那怎么可能呢。”疾风丸摇了摇头，同时眼中露出异样的光芒，“要说遗迹的话一定埋藏着宝藏！”

兵真仰着头一副无所谓的样子：“我才不管这些，我只是想知道那件事是真是假。”

私立月冈学院高中一年生日下兵真根据从老爷爷那里听到的传说和死党无我堂疾风丸还有“暴力女”珠城霏逃学来到了学校的后山并美其名曰“探险”，而当他们找到一个被绿色光芒充满的洞窟时，意想不到的事情发生了。当恢复意识时展现在兵真面前的是一个名为“安迪亚”的异世界，为了寻找回到自己世界的方法，主人公一行在一无所知的状况下开始了一场真正的大冒险。

这就是故事发生的舞台



→从屏幕上方的那排头像可以看出本作使用的行动系统。



游戏采用了一贯使用的45度角俯视视点





↑←在故事中占有重要地位的传送之门，上图中是可以对其进行操纵的末端。而超华丽的必杀技也还健在。

也谈大乱斗的角色

集合多个作品角色的游戏并不罕见，而且到了最近还呈稳步增长的趋势，早到FC上的《KONAMI英雄大作战》和“关公战秦琼”的远祖级作品《超级机器人大战》，近到还未发售的《任天堂明星大乱斗》，除此之外还有SQUARE-ENIX出品的桌面游戏《富有街》，科乐美的《Jump明星大乱斗》以及于去年发售的《NAMCO X CAPCOM》，甚至在同人游戏的领域中都还有一款爆笑的《超级COSPLAYER大战》。用已经在别的领域取得一定人气的角色来制作新作品固然是件能同时满足玩家和制作方的好事，但是一旦那么多的作品大杂烩起来制作者能否抓住原作角色和故事的重点就成了问题。大家可以看出，前面提到的游戏大多是对战游戏。在对战游戏中，角色的描绘是通过动作实现的，只要把每个角色的必杀技和招牌动作做出原作的效果也就能得到玩家的认同。虽然也有失败的先例，但是大多数动作游戏在这一点上都是比较成功的。

然而SRPG则不同，人物的描绘主要是通过台词实现的，能不能把握住角色本身的个性，让他说出符合自己性格的台词是制作者需要考虑的问题。而在情节上不同作品的角色之间的互动也是重头戏，或恶搞，或严肃，只有活用这些矛盾冲突才能制作出出色的情节。同类作品中的佼佼者《超级机器人大战》在情节和人物上的成功就是因为制作者本身就是一些“萝卜控”，对于参战作品他们可以把其中的人物性格和经典桥段如数家珍般地倒背如流，同时几乎每个爱好者也都想象过不同作品之间角色的互动并且乐此不疲，比如希罗与绫波丽，阿姆罗与美里之间的经典对话，制作者很容易就能和玩家之间找到对角色认识的共同点从而产生共鸣，这样制作出来的情节和人物能赢得玩家的认同也就不足为奇了。

而本作的角色们将会有怎么样的表现呢？如果从角色本身的魅力来讲，Never Land系列，梦幻骑士系

©ATLUS 1999,2006 ©2006 ARUZE CORP. ©RED/内藤泰弘 2002,2004 ©SEGA 2005 CHARACTER DESIGN ©RED ©Media Works 2006/Satomi Iwase ©DESIGN FACTORY ©2006 IDEA FACTORY

8个岛屿和来自各个作品的角色

故事发生的舞台“安迪亚”是一个由8个岛屿以及被它们包围的“生命之塔”所构成的世界，这8个岛屿拥有各不相同的气候、风土以及地形特性，下面的图中就展示了其中三个岛屿的外貌。玩家在穿梭于岛屿和岛屿之间寻找线索时，主人公一行将遭遇的不光是敌人，也会遇到来自各个作品中的人气角色，并能够使他们成为同伴来帮助自己寻找返回自己世界的方法。如左边的图片所示，无论原作中是如何威猛的角色，在这里都变成了让人忍俊不禁的四头身造型。有些冷门游戏中的人物大家可能并不太熟悉，但是在各自的作品中他们可都拥有很高人气的角色哦。他们究竟会有怎么样的表现，又将会活跃在哪个岛屿之上，就让我们到游戏中去寻找答案吧。



梦幻骑士的主角，同时活跃于1和2里的他大概会和迪比组队出现。



还未发售的梦幻骑士V中的人物。手中巨大的白色镰刀和西罗的黑色镰刀形成鲜明对比。



跟随卡曼因的人造生命体，不知她那让玩家吃尽苦头的“迪比飞踢”这次会有怎么样的表现。



来自一款恋爱养成游戏，在原作中和他并肩作战对抗变异人的美少女们是否也会登场？



影之心2的主角，六属性的变身能使他应对大多数状况，最强变身天凯皇的表现也让人期待。



大魔王加尼斯之女，在Idea Factory的众多游戏中多次登场，在本作中也应有不俗的表现。



虽然只是以学校为主要的活跃舞台，但是大家还是不要小看她的战斗能力哦。



影之心2里著名的“变态假面”是也，在原作里他的众多恶搞桥段也还会在本作中继续吧。



影之心1的女主角，系列中一个重要的线索人物，本作中会有她和乌尔之间的原创剧情吗？



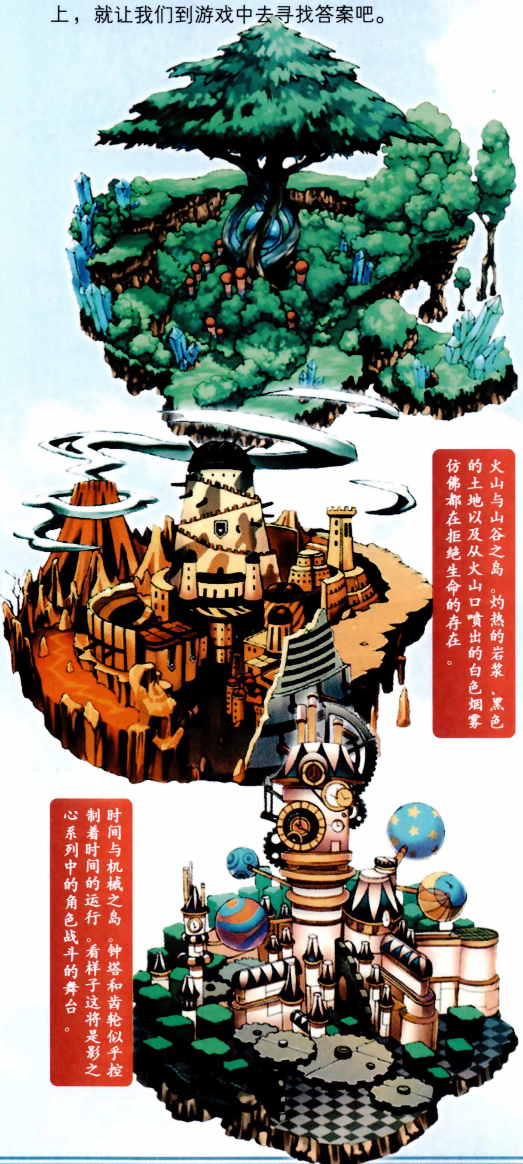
在原作中为葛瑞夫提供坚实有力的后方支援，在本作能否亲自上场参加战斗仍是未知之数。



这个由和月伸宏描绘，川上朋子配音的冲田总司能否用“三段突”傲视群雄呢？



即使被Q版化依然霸气十足，手中的“地狱犬”将会和他一起上演怎样华丽的战斗呢？



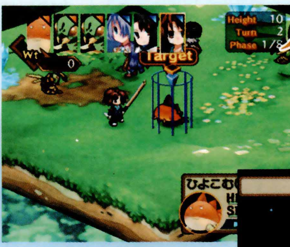
火山与山谷之岛。灼热的岩浆、黑色的土地以及从火山口喷出的白色烟雾仿佛都在拒绝生命的存在。

时间与机械之岛。钟塔和齿轮似乎控制着时间的运行。看样子这将是影之心系列中的角色战斗的舞台。

列，影之心系列，其中角色的人气都不亚于其他大乱斗游戏，但是从8个岛屿的设定来看，属于每个作品中的角色很可能会是“井水不犯河水”，只在属于自己的世界里活动。这样也就剩下了和原创人物之间的互动，而从公开的设定来看三个从现实世界来到“安迪亚”的主人公一个个倒都是满能制造麻烦的性格。同样卤莽而目中无人的兵真和西罗之间究竟会有怎么样一个具有戏剧性的会面，这就要看制作者的能力了。

丰富多彩的角色固然是大乱斗游戏的基础，但是换一个角度来说的话，如果不是参战作品的支持者，游戏卖点之一的角色可能就会变得非常之无聊，甚至会成为一种影响玩家投入度的累赘。当大量角色出现时，面对自己所不熟悉的角色时很多玩家的反应大概会像《NAMCO X CAPCOM》里一样——“那个谁谁谁是哪个游戏里的，没事出来干什么啊”。关于角色的问题还不止于此，不同作品中角色所独有的战斗方式和必杀技能否在同一个系统之下同时得到满足，原创角色之间的关系又将对游戏产生怎么样的影响。对于经常以熟面孔来打天下的Idea Factory来说，本作能不能在保证角色魅力的同时在游戏系统和游戏性上取得更大的突破，这恐怕也是制作者将要面对的一大问题。

人物的攻击范围各不相同



←确定攻击范围，用光标选中想要攻击的目标。

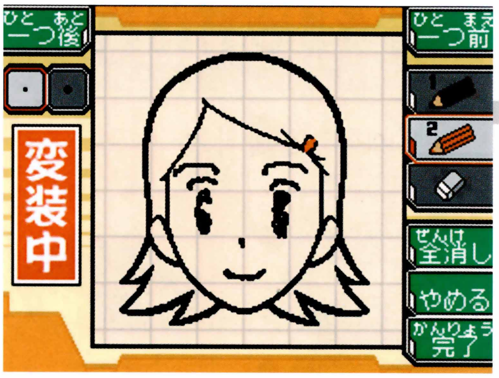


→必杀技和魔法的效果都十分显著，两人以上一起发动的连协技更让人期待。

大威力的魔法发动

【点评人:北斗】





怪盗鲁索

虽然从游戏的世界观设定和画风来看，本作针对的玩家年龄群可能偏低一些，但这并不妨碍游戏本身的优秀素质。利用NDS的触摸功能临摹各种人脸或是别的什么物体的外貌来实现的变身，虽说看起来比较恶搞，却也颇有意思。以变装系统为基础展开的华丽怪盗之旅，是喜爱解谜类游戏的NDS玩家不可错过的作品。

NDS	游戏原名：怪盗ルソ–			CERO A 全年龄对象
	BANDAI NAMECO GAMES	5040日元	2006.06.15	
冒险游戏	卡带	日版	1人	1G

少年怪盗鲁索惩奸除恶的种种英雄事迹 用触摸笔在掌机上施展华丽的变装战斗



我们所居住的城市发生了多起案件，在这些事件的背后有黑影在蠢蠢欲动。但是有一名正义的小偷专门抓这些案件的凶手，他就是“怪盗鲁索”！“怪盗鲁索”是不输给鲁邦和“二十面相”的变装高手，而他的真身却只是一名小学5年级的学生。他以得意的变装技能和超人的运动神经大显身手，连大人们都自叹不如。然而有一天发生了一件惊天大事，他所喜爱的同班同学塞露被卷入到此次的事件中……

以上就是本作的剧情设定，说实话是相当老套的剧情，而且是典型的上世纪X十年代怪盗漫画的风格，再加上主人公小学5年级学生的设定，怎么看都像是一部少年漫画。不过如此设定并不代表游戏性上的乐趣会有所减少，事实上，本作充分发挥了NDS硬件方面的创意和设计，虽然剧情方面略嫌简单幼稚，倒也独有一番风味。

作为主人公，“怪盗鲁索”最大的一项绝技就是变装，准确来讲，应该是变脸才对——因为事实上鲁索的每次变装变的都只有脸而已，这个变装系统也是本作最大的乐趣所在。所谓变装，就是在获得了某人物的照片之后，在特定的情况下发动变装技能，将自己变身成那个特定人物。发动变装的首要条件就是必须先获得目标“人物”的照片，由于本作中变装的对象既可以是各种各样的人类，也可以是海报、雕像甚至于窗户等物体都可以成为目标，所以路上遇到这些东东时可千万不要错过了，它们很有可能就是帮助我们发动变装推进剧情发展的关键线索。如果显示某人或是某些物体的时候，下屏右上角有照相机的图标则表示可以进行拍照，马上将之拍下来。之后根据剧情进展，在一些特定的场所可供我们发动变装，变装时需要先从照片里选择一个目标，之后就是用触摸笔对比原图进行临摹。临摹完毕确认之后就可以成功发动变身，系统会根据相似程度给出等级评价，在一些特殊的情景中，对方还会根据我们的相似程度产生怀疑度，相似度越低，则对方的怀疑度越高。

在游戏中后期，甚至还有需要在限定时间内完成变装的场景，这时不但要求玩家画画功底了得，更要眼疾手快。

作为这次游戏中最大的乐趣所在，变装系统贯穿了整个游戏的始终，绝大部分谜题的解开和剧情的推动都要靠变装才能搞定。当然，除了通过照片发动对特定目标的变装之外，还有一项“自由变装”可供选择，在该模式下就是没有特定要求，玩家爱怎么画就怎么画，想要变出怎样匪夷所思面孔的路人甲乙丙丁都行。另外，在“变装アルバム”中可以观赏剧情里收集的各种可供发动变装的目标，而在“变装トライアル”模式中则是在规定时间内不断完成各种各样变装为目标，争取达成最高的变装记录吧。这次的变装系统可以说是充分发挥了NDS的触摸屏功能，看到主角变装后那一张张自己亲手画出来的脸谱，实在是相当的搞笑。尽管由于精确度的问题，我们无法实现更精细复杂的作画，而且触摸笔的手感使用起来多少还是有所欠缺，为此，厂商特意提供了“容易”和“普通”两种模式，在“容易”模式下，玩家只需根据画面上系统给出的线条填上一遍即可，充分照顾了“画技”不够娴熟的玩家。

由于这是一款以怪盗为题材的作品，因此游戏中自然包含了大量推理、解谜以及信息收集等要素。玩家为了获得线索，需要去许多地方与各种各样的人交谈以获取有用情报，而这个过程之中，会遇到许许多多奇怪的事情，其中既有分支选择、问题对答，也还有不少小机关和小游戏。有时候就需要利用到NDS的麦克风功能，例如第一章中在拉面馆吹热气还有第二章大变活人时像魔术师一样吹一口气后将东东凭空消失掉的场景等等，别说还真有那么点感觉。



↑鲁索与塞露这一对“变身怪盗”搭档合作的非常不错。

作为小学5年级学生的怪盗鲁索在第一章结束之前都是单独行动的，不过由于在第一章结束的时候被其解救的同班女同学塞露识破了真实身份，所以只得从第二章开始与塞露开始了搭档。

当然，真正的体力活都还是鲁索一个人来干，塞露负责的主要还是后勤支持，从第二章开始我们可以经常通过怪盗通信器与其联系，获得各种提示。某人曾经说过一句名言：“男女搭配，干活不累”，古人诚不欺我也！

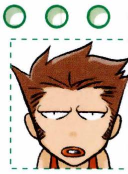
除非你实在是一看到低年龄主角就相当不爽到想砸机子的玩家，不然对于拥有NDS的玩家朋友而言，本作还是相当值得好好玩玩的。基于NDS硬件性能特点开发的种种有趣玩法以及对我国玩家而言也不算难懂的日文，再加上需要稍微费点脑子但又不算太难的谜题设计，都是促使小编向我国玩家推荐此游戏的原因。

B



【点评人/龙马】最近的掌机游戏真是越来越让人痴迷，尤其是NDS的这款变装冒险游戏。主人公是有着“变装”特殊能力的怪盗鲁索，他将以“变装”作为武器来解决各种棘手的事件。游戏仿佛就是为NDS而量身订做的一样，独特的创意完全发挥了触摸笔的功能。只要通过触摸笔画出想要变换的面孔，主人公就会以玩家笔下的形象出现在游戏中。如果本作移植到其他平台，恐怕操纵起来就会出现问题。毕竟，比起《大神》来说，本作对“画技”的要求还是颇高的。值得一提的还有游戏的各种谜题、及故事情节都设计得非常不错，完全称得上是一款优秀的掌机之作。

A



【点评人/猴子】这个游戏真是很有意思！这是本人在初次玩到这个游戏时的第一印象。作为一款以冒险为主题的游戏，主人公通过其独特的“变装”能力来履行作为一个侠胆柔肠的“江洋大盗”的任务，实在是再合适不过的了。变装、潜入、推理、冒险……种种匪夷所思的剧情和恶搞的段子让很多人忍俊不禁。游戏就这样在时而轻松时而紧张的氛围中进行。虽然主人公的年龄设计低了一些，但是这并不会影响游戏的效果。不过NDS本来就是对应低年龄玩家群的，相信许多小学生在玩这个游戏的时候一定会把自己当成怪盗本人吧。

A



【点评人/荇菜】游戏的主题是围绕着一名小学五年级学生从而产生的一系列故事……对NDS平台上作品幼稚化颇有微辞的诸位玩家就不要抱怨了，能不断获得简简单单的游戏乐趣才是任氏掌机的魅力所在。虽然没有华丽的画面、绝伦的声效，仅凭一些有趣的小亮点小项目就能使玩家得到快乐，这才是一种境界。本作利用了NDS触摸的独门绝技，创造出玩家扮演怪盗变装新境界：自己画！同时充分使用了NDS上面的麦克风功能达到了更佳效果，这无疑成了游戏最大的亮点。配合多种多样的模式以及各种推理解谜、数据收集使得一款简单的游戏同样耐玩。

B

按L键和R键可以回顾刚才谈话中获得的一些有用信息，在游戏中还是比较有帮助的。

【点评人:小沛】





汽车总动员

最近由动画改编的游戏都有不错的表现，比较突出的就是前不久的《篱笆墙外》，还有就是这款《汽车总动员》。这类的题材其实比一般的原创游戏有着得天独厚的条件，因为先期的电影上映已经为其作了宣传，而游戏本身只要素质还过得去，就会得到不少影迷玩家的支持了，这款《汽车总动员》便是最好的例子。

PS2	游戏原名：Cars		
	THQ	39.99美元	2006.06.06
赛车冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	93KB

在家用机上欣赏皮克斯的第七部力作

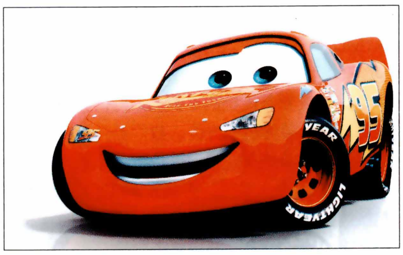
一听到“总动员”这几个字，我们很快就会联想到《玩具总动员》、《海底总动员》、《超人总动员》等优秀的动画作品，进而在脑海里浮现出“Pixar”这个名字。这次的《汽车总动员(Cars)》就是最新的一部由迪斯尼和Pixar公司联手推出的动画片，其中的故事比较离奇，但又让人觉得很“正常”，大概是因为动画片中常常让一些本来没有生命的东西拟人化，所以这个故事中的主要角色就是汽车，而且是活的汽车。总体的背景是一个奇特的汽车世界，主角是一部时髦拉风的赛车，它的梦想就是在Route 66道路上举办的赛车大赛中脱颖而出，成为车坛新偶像。不料它在赛车途中意外迷路，闯入一个陌生的城镇，于是展开了一段奇异的旅程。最终，在朋友们的帮助下，它发现了比成功、名誉更重要的东西，领会到生活是一个过程而不是一个终点。如同以往的动画作品，这部影片集搞笑、温情、视觉冲击于一体，在娱乐之余又不忘讲点儿大道理。

前面说了这么多电影的东西，我们不是应该对游戏多一点评论吗？其实对于这一类的游戏，我认为它们不能算作是真正的“游戏作品”，只不过是电影后产业中的一部分，它的存在不过就是为了让电影的价值得以扩展，将同一题材的娱乐要素延伸至不同的领域。因此，我觉得看待这些游戏的角度也应该与一般游戏不同。拿这个游戏来说，它除了可以让你体验赛车的乐趣之外，更多的就是重温电影中的一个个精彩的片断。

目前，这款《汽车总动员》的游戏版已经在当前的大部分主机上推出了，包括：NGC、PS2、Xbox、GBA、NDS。本作的发行商THQ更表示要将这款游戏再搬到任天堂的Wii上，并且Wii版的《汽车总动员》会与新主机同步发售。以此可以看出，本作的素质还是很令人满意的，所以THQ才会决定将它普及在当前乃至未来的主机上。

另外还有一个要素非常值得一提，那就是电影题材改编成游戏的难度。大家一定都玩过不少由电影、动画改编成的游戏，但我们可以很明显地感觉到，有的游戏过程和原作的风格很吻合，但有的作品则完全找不到原作的感觉。这其实就是由电影原作题材究竟适不适合改编成游戏，以及改编成游戏的难易度来决定的。至于失败的例子我就不多说了，就本作而言，赛车的题材对于改编成游戏实在是太简单了，因为在游戏中本来就有“赛车竞速”这一大类，而《汽车总动员》中的诙谐幽默要想在游戏中体现也完全没有难度，加上故事本身就非常简单，因此游戏作品也不至于有过多的复杂设计。这样一款轻松的休闲游戏又有谁会拒绝呢？相信不但是看过这部电影的玩家，只要是想玩些轻松消遣类型游戏的玩家都会喜欢上这个作品的。

对于由动画电影改编成的游戏，我还有一些个人的观点。那就是对于电影的了解和喜爱程度会影响到玩这款游戏时的感觉。这部《汽车总动员》是美国Pixar动画制片公司继推出的第7部力作。而在迪斯尼公司收购Pixar公司之前，双方已联合推出过《玩具总动员》、《超人总动员》和《海底总动员》等6部电脑制作的动画片，在全球范围共获得了32亿美元的总票房。尽管这些电影的英文名各不相同，但在中国发行时大多冠以“总动员”的名头，以至于“总动员”成了Pixar动画的代名词，甚至比他们著名的台灯标志更为中国公众所熟悉。这部动画是由Pixar头号人物、奥斯卡最佳导演约翰·拉塞特执导，此前，他还执导过《玩具总动员》的第一部和第二部以及《怪兽公司》。此外，包括欧文·威尔逊、保罗·纽曼、切奇·马丁在内的配音阵容也让这部喜剧动画片增色不少，而且游戏中的配音也是由他们担任的。据北美票房统计机构6月11日公布的数字，《汽车总动员》在周末3日共获得6280万美元的票房，成为北美电影票房榜新冠军。而这样的一部优秀电影，THQ当然也不能让改编而成的游戏素质太低。



←动画片的丰富想象力使得原本平常的汽车也有了非凡的活力。

游戏版《汽车总动员》和电影原作一样，整体上是诙谐幽默的风格，而画面也给人清新明快的感觉。玩家在游戏中可以选择10种不同的游戏角色，在50个不同的赛道上进行比赛，比赛内容不只是单纯的竞速，还有很多任务要完成。由于游戏在原作的基础上加入了自己的原创要素，大幅强化了比赛之外的要素，并且游戏声音效果完全来自于电影，这使游戏作品在体现电影原作精髓的基础上大大加强了可玩性。

关于这款游戏，我想说的就这么多了。可能您认为我几乎什么都没说，但其实这款游戏就是这样，内容已经简单到没必要费什么口舌去讲系统之类的，只要玩过赛车游戏，你就可以轻松上手，而如果你喜欢搞笑的风格，那么这个游戏你就一定不要错过。特别是对于已经看过这部电影的玩家来说，这可能是你必须要玩的一款游戏，因为有了它，《汽车总动员》才算完整。

B





【点评人/雪飞】这样的一款游戏不能当作标准的赛车游戏来看待，我在玩《汽车总动员》时完全像是在重温动画。从游戏的角度来说，本作的操作感很一般，各个任务的设计也没有什么太大的亮点，只不过画面非常清新，角色设计和电影中的一模一样，情节方面也比较滑稽搞笑。另外，这个游戏同时推出了数个版本，PS2等家用机上的作品都还不错，如果您觉得不满意的话，就去玩玩NDS和GBA版吧……相信你会回心转意的。而抛开游戏本身来说，这部作品在改编上做得也很不错。特别在看完这部动画电影之后再去玩，那种亲切感瞬间就将你征服了。

A



【点评人/唯夜】游戏画面中构成要素相对不多——蓝天、白云、黄土地之类的基本就是主体，简单，但也可以算干净。游戏的主要乐趣在于各种拟人化的车辆，以及不同于其它任何赛车游戏的轻巧和灵动的感觉，在相互竞争的同时还可以拥有一种很轻松的心态，非写实风格的赛车自有一种别样的乐趣。作品中可选择的车辆从家用轿车到跑车到警车“一应俱全”，并且有数十条赛道可以选择，组合在一起风格变化很有意思。游戏中的各种音效完全来源于电影，这本身既增加了作品的吸引力，也使这场竞速变得妙趣横生，看过电影的玩家不应该错过。

B



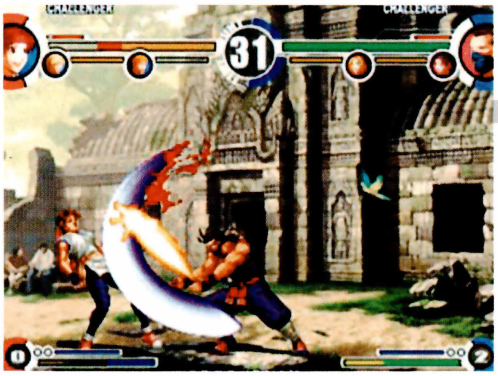
【点评人/大怪】“Pixar”公司所推出的“总动员”系列电影以出色的创意与惊人的整体表现素质征服了众多3D动画影迷。自“超人总动员”后，近期“Pixar”又推出了“汽车总动员”这部经典3D动画，并在近期一跃成为北美票房第一的电影作品，证明了影片不俗的制素。本款电影改编游戏则完全忠实原著，由于本身就为一款3D动画作品，所以固定的角色建模与卡通可爱的画风都是这款改编游戏已经成型的基础。游戏本身属于一款RAC类游戏，不仅角色车辆选择达到10种，更提供了近50个不同难度对应，只以一款卡通赛车类游戏来衡量这款作品，素质也为上乘。

B

游戏的难度并不算高，流程长度适中，而对战乐趣远胜过个人通关。

【点评人:大怪】





格斗之王XI

期待已久的SNKPLAYMORE年度大作KOFXI终于在PS2家用平台上实现了完美移植，与往年KOF系列新作推出便遭到褒贬不一的争论不同，本次KOFXI从年初登场业务用筐体开始便一直受到了KOF爱好者的一致好评。从现在日本本土的格斗作品分布形势来看，KOFXI也的确成为了KOF系列重新振作的爆发点。

PS2	游戏原名：KOFXI			CERO B
	SNKPLAYMORE	7140日元	2006.06.22	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	43KB

打破传统格斗作战组队模式的新意作品！个体角色的华丽技巧与团队整体作战的融合！

作为系列的正统续作，KOFXI将前作KOF2003所开创的团队作战系统进一步的完善，真正实现了团队与团队作战的统一效果。笔者在细心接触后，感觉本作仍然在个别角色的能力方面有一定的实力调整失误，但从作品整体素质上来说已经达到了系列自KOF98之后的最高水准。游戏的每个环节都做得很用心，我们可以感受到SNKPLAYMORE利用全新基板ATOMISWAVE所获得的技术提高，而游戏的内容则保留了传统精华并发挥团队系统革新魅力，革新与传统的平衡点拿捏得异常到位。

首先是游戏沿袭传统的方面，我们抛开游戏中全新的角色，新基板渲染的美艳，团队作战的新颖不谈，只说角色本身的固定操作架构。在这方面KOFXI并没有出格，严格按照系列固有体系的框架设定了角色操作架构。固有操作架构中包含了DASH，急速后撤，大、中、小三种跳跃，前紧急回避，后紧急回避，以及倒地受身等等，操作感非常流畅。老KOF系列的玩家刚开始接触不会有任何不适应。就算对团队交换输入有所不了解，也能很快地投入到单独角色的技巧练习或是攻防移动练习中。而在攻击键位设置方面本次KOFXI进行了小幅度的改革，由于团队交换操作需要数量众多的键位组合支持，所以原有的超重攻击被另外设置了键位对应。而传统攻击键位也变更为二二键位平行，上行拳下行脚的设置。如果是系列忠实玩家可能刚上来对这样的键位设置难于适应，但坚持下来就会发现考虑到两个团队角色的更换，这样的键位设置是最为合理的。在一定程度上保留系列传统的同时，游戏作为KOF2003的进化革新版包含了太多的革命系统，并让团队整体作战的开发理念得到了升华。



↑如果在进攻地面连携成立时呼唤角色更替并最速输入连携便能形成团队合作COMBO，这是局势逆转与瞬杀的必要手段。

系列前作KOF2003作为一款MVS基板的作品能够将团队作战的思想与全新的故事背景创造出来实属不易，但过于频繁的队员更替与堕龙这个角色的超级强横严重破坏了游戏本身的攻防平衡与角色平衡。KOFXI为了将团队作战这个整体格斗系统完美合理化，除了传统系列中的MAX能量槽之外还特别添加了技术槽这个全新系统。在战斗过程中，通过积攒技术槽可以实现最多两个技术点的积累。技术点直接负责队友更替系统的耗费，也包括了一些高级技能抵消的耗费，如此一来便让队员更换更为有责任，并让MAX能量槽完全独立出来负责超杀能量的积攒。游戏中配合丰富的队员更替系统让战局变化更为丰富，队员协同作战的感觉也自然地体现出来。在这个全新系统的基础上，前作中相对比较单一的团队协同作战系统进行了大幅度的升华，无论从攻防两方面来说准确发动对应的队员更替系统都是至关重要的。团队协同作战系统中，包括了通常情况下进行队友更替的自由更换（AC或BD），此时耗费较小只为一个技能点。而当对手疯狂压制，甚至已经命中己方角色的同时发动队友更替（AC或BD）则能够解除不利与受创硬直，瞬间转危为安。此技虽然可起到关键时刻的救命作用但耗费则比较惊人，为两个技能点。前作中大受好评的队长系统KOFXI进行了完全保留，体现队长能力的队长超杀威力不但惊人而且技巧表现效果更为绚丽。但与前作不同的是，而今角色的基础必杀技如果想升华连携队长超杀，是需要耗费一个技能点的。所以在高级对局中经常可以看到连携对手几段后耗费一个技能点更换队长出场进行持续连携，并耗费最后一个技能点实现队长超杀升华连续技的超高威力队员组合技。除了以上几个系统需要耗费技能点之外，KOF2003中基础必杀升华连携超必杀以及防御中输入A+B进行防御紧急回避等系统都需要耗费一个技能点，在对局中观察技能点的积攒情况并进行对应的策略攻防已经成为KOFXI的特色，笔者也认为这个系统的诞生让KOF系列发生了质变，当然这个变化是向好的方向发展的。

由于游戏的世界观与剧情仍然沿袭KOF2003。所以在角色设定方面仍然以KOF2003的原有阵容为主，角色能力与招数属性方面也下大功夫进行了调节。虽然堕龙仍然处于一线角色的位置，但由于招数不利硬直的大大增加与特定招数发动速度的改变已经远不如当年王道。如狮鹫假面这样原来的弱气角色在打击技判定加强，背投威力增加的前提下也变得不是那么不堪一击。可以说整体角色性能调整还是比较成功的，但对于KULA与伢刀这两人笔者则不能不提，KULA惊人的牵制力与爆发力，伢刀令人防不胜防的打击多择以及恐怖的爆发力都在一定程度上破坏了角色平衡性（斗剧2006角色选用率上便可看出），但好在游戏整体攻防系统的完善让对决依旧充满变数。KOFXI的原创角色设计得非常成功，特别是卡牌使奥斯瓦德无论人设气质或是招数设定都极具特色。强力的地面多段连携与中下段强择能力让这个原创角色成为众多高手的选择对象，可见角色设计的成功。画面表现则不用笔者多说，全新基板的能力SNKPLAYMORE已经基本上摸清，本作的画面表现为KOF历史最高。

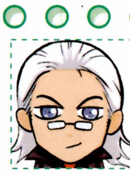
在多年之后，SNKPLAYMORE终于将KOF系列进行了良性改造，并真正让团队集体作战区别于任何一款2D格斗作品。如果说以前新作质量令人失望是广大KOFFANS坚守97、98阵营的理由，那么高质量的本作是否能让这些玩家真正进入全新的KOF领域呢？我们拭目以待。

B



【点评人/小沛】“格斗之王”的正统续作终于开始用序号作为标记了，这种细微的改变一开始还真不太适应。不过那些都是次要的，就品质来说，本作还是比较优秀的。最大的特点就是加入了“胜负审定条”、“技能槽”、“Dream Cancel”等五个系统，这使游戏的过程显得非常有战略性。本次移植到PS2上之后，人物数量也略为增加，一共有47个人，并有14个新增原创结局和4个新舞台。这次的游戏在平衡性上还算是基本完善的，只有两个人的实力稍显霸道，他们就是库拉和牙刀，除此之外都有值得研究的余地。至于手感，则可以算是上乘之作。

A



【点评人/雪飞】魔王当年与朋友酣战KOF97、98，虽然水准不甚高但却极为畅快。可惜自从KOF98之后，鄙人就离这个系列越来越远了。事隔多年我以自己的眼光诠释这款全新的KOFXI，无论系统与角色都与当年的印象大相径庭。但通过大怪的入门点拨后。突然觉得KOFXI有着以前作品没有的爽快。团队作战的整体感被调整得很到位，可以说完全凌驾与以往的KOF组队战方式。无论在进攻或是防守时的角色更替让战斗更加充满变数。几乎所有角色都拥有丰富的SC向上连携，不仅威力惊人，操作感也极为爽快。作品模式众多，是近期难得的格斗佳作。

A



【点评人/唯夜】本作水准不错，并没有延续之前的序列向着量产化的低谷一路走下去。就总体而言，招式输入有了一种规范化的倾向——至少就我个人的感觉而言，没有前几作那么怪了；角色的各种动作流畅自然，正是那种传统地道的KOF风味。游戏在连续技方面的修正效果明显，人物间的强度也调整得不错，玩家自身技术的发挥空间更大了。SUPER CANCEL槽与气槽相互独立，这更加合理地制约和平衡了战局；另一方面，Leader系统的存在也增加了选择角色时的策略性考虑。不过游戏中一般必杀技扣血量可观，有时令人有“死得太快”的感觉。

B

扑克牌、KULA加牙刀，如果今后有朋友是这样的作战阵容，我便放弃不战……

【点评人:龙马】





魔法假日 五星连珠之时

虽然《五星连珠之时》是《魔法假日》系列的全新大作，但严格说起来《五星连珠之时》这部作品并不能够算是正统续作，就是说他不属于游戏2代，只是一部新添了副标题的、外传性质的作品。对于十分喜欢系列1代的笔者不免在接触游戏之前担心起本作的素质问题。最近日本游戏中打着名作的旗号，随便出个外传游戏的渣作，难道还少么？是优秀作品还是粗制滥造，只有玩了才知道。

NDS	游戏原名：マジカルバケ－ション　5つの星がならぶとき			CERO A
	任天堂	4800日元	2006年6月22日	
角色扮演	卡带	日版	1-6人	512MB

光与暗，悠长魔法假日讲述一群梦想少年的冒险故事 善与恶，五星连珠之时奇迹将会发生改变宇宙的命运

这个故事是在位于塔罗塔罗太阳系中一个名叫库布马卡星的小星球上发生的。塔罗塔罗太阳系中有许多像库布马卡星这样的小星球，每个星球都有自己独特的文明。但是对于住在库布马卡星球上的许多人来说，这些事只不过是像神话一样而已。

在风景秀丽的乌鲁欧卫斯普魔法学校，一群顽皮的学生正在教堂里等待上课。他们几个就是：总是想当队伍领袖的一个机会主义者火之魔法使坡莫多罗；性格冷静、给人酷酷的感觉，不管发生什么事情都能认真面对的水之魔法使秀咖；校长先生在机械市场买回的魔法机器人，土之魔法使卡夫拉提；非常喜欢珍奇物品的森修欧族男孩，木之魔法使恰依；有点喜欢恶作剧的悠闲派、免族的女孩子，风之魔法使加丝明；以及作为队伍中心的光之魔法使，主人公。看到主要人物的任务设计，实际上是笔者在正式游戏前。看完后的感觉……怎么说呢？虽然说是在意料当中，不过多少还是感觉到有些别扭。

制作小组BROWNIE BROWN的主要人员都是在以前的史克威尔中制作《圣剑传说》的中坚力量，后来脱离了史克威尔艾尼克斯，自立门户建立了BROWNIE BROWN。最近与BROWNIE BROWN有关最大的作品就是前一阵子在GBA上面发售的《地球冒险3》（MOTHER3）。由于主要成员全部是当初《圣剑传说》制作组的人员，所以人物设计、世界观构成等部分都脱离不了《圣剑传说》的影子。……平心而论，我真的有些审美疲劳了。关于本作日本著名某权威杂志给出了8+8+7+8=31分的评价，我想这还是比较能够说明问题的。如果作品非常优秀新意十足，分数不会这么低；但如果作品水准不高也不会达到30分以上。

NINTENDO社长岩田聪先生特意给本作起了一个醒目的副标题：五星连珠之时（5つの星がならぶとき），因此咱们在游戏之前就可以进行大胆推断：本作中“5颗星”一定会成为最关键的内容，并且所有的主线剧情都围绕这“5颗星”来一步步深入下去。果然不出所料，在六名可操纵的主人公中，其中的5名各自有自己的独特属性，这些属性相互克制，每个人都代表着五星的其中之一。而主人公的属性则可以让玩家从光与暗中选择，光或暗与五星的“土水火木风”并没有克制关系，但是光或暗却相互克制，光属性主要为回复魔法（初级者向），而暗属性则是吸收魔法（上级者向）。这样的设计理念，我真的觉得非常出色，非常有新意。而且在实际攻略中这些独特的属性和特性都将会提高本作的游戏性……但是不能不说：即使游戏的基本理念这么有新意，但是玩家在看到那些似曾相识的角色设计时印象还是难免会大打折扣。

卡夫拉提、恰依和男主人公的形象，虽然没有给人眼前一亮的感觉，但也算是形象清新，不致于令人反感。但是不得不说另外的三名同学和女主人公的人物设计太令人失望。这种人物设计的骨子里似乎写着“我们是圣剑传说的翻版”，看到后总是给人感觉不舒服，对于角色完全没有亲切感。倒是各种怪物的形象设计非常出色传神：巨大的机器人，小巧的小怪物和巨型的妖怪每个都给人留下了深刻印象。

游戏流程前期十分简单，基本是单一路线，稍懂日语的玩家攻关应该没有什么问题。但是到了游戏后期为了收集道具要在五大行星上再转上一整圈，这个……说实话没点毅力还真是很难一口气坚持下来。关于游戏中的战斗，最开始的BOSS基本都不堪一击，罕有强者出现也可以猛丢血瓶配合及时防御便可通过。但是到了游戏后期，对BOSS战就绝对不可能像序章那样轻松了。不仅仅需要一定的角色等级，而且必须根据星系属性关系提前站好合理的站位，攻击、防守、辅助、补给四项也要分专人负责。不然BOSS战之前的连续战斗就会将玩家的队伍拖垮……这倒是也符合由浅入深的常理。

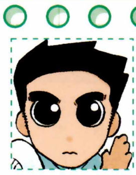
说起本作的战斗来不得不提的一点就是，玩家控制的主人公们几乎所有特殊攻击都是魔法攻击，而与魔法相对应的物理攻击种类实在少得可怜。这种现象在近年来的RPG游戏中普遍存在，比如说FF系列的大型魔法与召唤魔法一代比一代华丽，可像FF6中马修的经典“搓招”攻击和FF7中克劳德帅气的“超究武神霸斩”那种招数却再也看不到了。在这里我想说的就是：虽然魔法攻击比物理攻击更加漂亮能更简单方便地使战斗画面华丽化，咱们也不能完全无视物理攻击的重要性吧？

除了“5颗星”的概念，这部游戏也有一些其他的特点。比如操作方式，玩家在进行游戏时候所有的操作都可以用触笔完成……其实说的准确一点的话，只有用触笔才能比较顺畅的操作，如果用主机按键的话会显得十分不便。这可能对于喜欢触笔操作的玩家是个好消息，可是却苦了习惯用按键玩游戏的玩家……

此外，本作是支持NDS主机的通信技能的。GBA上面的前传可以通过通信使角色成长在本作中得到了继承，本作中居然支持最大6人同时进行通信游戏！如果能找到同样喜欢本作的同好者一起通信游戏相信带给玩家的乐趣是难以用语言形容的。

总的来说，虽然本作存在部分主人公形象设计毫无新意这个硬伤以外，其余部分的游戏品质还是比较高的。如果玩家对以魔法攻击为主的RPG游戏感兴趣，我强烈推荐这款《五星连珠之时》。

A



【点评人/北斗】虽然说这只是一款外传性质的作品，《魔法假日》也不算是多么大牌的RPG游戏，但这些并不代表本作不好玩，事实上，由SQUARE原圣剑传说制作班子构成的BROWNIE BROWN公司就足以保证本作的质量；这也就不可避免的使得游戏中的人设看起来很有圣剑的感觉。作为一款以魔法为主题的游戏，不论是在平常还是战斗中，魔法都占据了非常重要的地位，各种属性魔法之间的相生相克关系以及角色战位是玩家们必须掌握的技巧。游戏后期的一些任务由于需要往返奔波比较繁杂，不过若能静下心来玩的话自然能够体会到其中的乐趣。

A



【点评人/小沛】这款游戏的开发人员好像是开发圣剑传说系列的骨干力量，但笔者感觉本作比不久前在NDS上推出的圣剑可是强多了。而且应该说，这绝对是一款掌机玩家们不可错过的作品。首先画面，在NDS上已经算是上乘；其次是剧情不但宏大曲折，而且幽默搞笑；然后说系统，非常容易上手，是完全正统的RPG；值得一提的是人设，由于世界观设定在宇宙上，所以角色的造型都完美表现出幻想题材的特点。尤其是各种巨型宇宙生物的设计，看后确实有种耳目一新的感觉，将其击倒之后的成就感难以言表。请不要犹豫了，去宇宙中冒险吧。

B



【点评人/猴子】本作是一款描述了以魔法世界作为舞台的世界里，一群魔法学校的少年们的整个冒险过程的正统RPG。本来在接触本作之前一直先入为主的主观认为这款游戏是一款A-RPG（可能跟类似于圣剑传说的人设有很大关系），但实际拿来一玩才发现是正正经经的RPG作品。所有的操作都用触笔触摸屏幕完成，对于喜欢用触摸屏的玩家这可以说是一款不得不玩的RPG。用触摸屏幕操作起来还真是很有玩电脑游戏的感觉呢。此外游戏中各种各样的怪物形象设计极为出色，只要看过一眼就可以过目不忘，相对于人物造型来我更喜欢怪物的造型。

B

游戏中有很多载人火箭和飞空艇出现在地图中，调查它们的话基本都可以获得免费的HP-MP全回复机会。

【点评人:龙马】





北欧战神传2希尔梅莉亚

作为一个“北欧饭”，等待这次VP2时的心情可算复杂。3A七年磨出的这把宝剑究竟能否延续神话传说，前传性质的故事能否揭开前作的一个个迷团，再加上之前在网上闹得沸沸扬扬的“34分事件”，所有人的神经都被绷得紧紧的，如今一切都已经水落石出，玩家的总体反应并不算是太坏，但是结果却可以说是有喜又有忧。

PS2	游戏原名：ヴァルキリ－プロファイル2 シルメリア			CERO A
	SQUARE-ENIX	7800日元	2006年6月22日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	67KB

万众期待数年的女神携光环降临 繁华后尘埃落定几家欢喜几家忧

首先要说的是，本作的优点和缺点同样地突出，虽然优点多于缺点，但是也一定会有人满意也一定会有人失望，如果按比例来算的话，失望的人和满意的人应该是三七开。

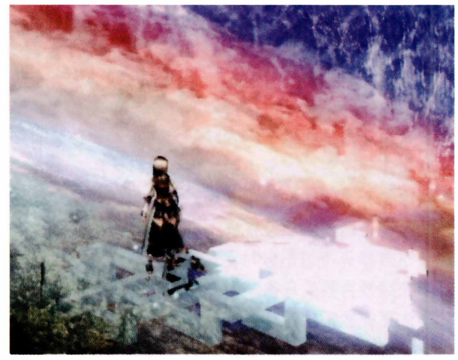
游戏的系统丰富到让人在一时之间无所适从，在继承了VP“四键齐拍”的战斗方式的同时，又加入了类似SO系列的行动系统，同时改良了AP系统，进一步加强了战斗的战略性和随机性。再加上和武器防具相关的技能习得系统，部位破坏系统，战魂解放系统，丰富多彩的攻击动作组合还有能对战局产生极大影响的封印石，这些要素结合在一起就都能让一个玩家花上几十甚至上百个小时去研究而又不至于厌烦，而通关后的隐藏迷宫则又是一个强大的时间杀手，以前作经验来看，只要是肯去钻研的玩家，花在这里的时间恐怕不会少于主线剧情多少。如果是醉心于收集和练级的人，那就一定能得到充分的满足。

3A的游戏在难度上从来没有给过玩家以优惠。如果没有好好练过级，拿过封印石，中后期随便一个BOSS都能秒杀玩家，一不小心被杂兵糊里糊涂地团灭也是常有的事，而最终BOSS那近乎于无赖的攻防能力一定也给很多玩家留下了深刻的记忆，至于隐藏迷宫里那些已经强到违反规则的隐藏BOSS一定会在一段时间内反复出现在玩家的噩梦之中。如果还不满意，每次通关后开始新游戏时难度还会上升。因此，如果是勇于挑战高难度的达人，也一定不会失望。

虽然画面从2D转到3D时很多地方都很难保留原来的精髓，甚至可能引起很大的争议，但是VP2在画面上却几乎无可挑剔，2D的移动方式可以使全部的机能都用在背景的描绘上，无论是风沙飘扬的沙漠，还是雪花飞舞的溪谷，都真正的让人感觉到了一种真实的感受。虽然没有时间流逝的概念，然而不同地图中关于清晨、正午、傍晚的描绘都让人不得不感叹于制作组的实力。战斗中更有绝之技华丽的演出，怪物各部分被破坏后的结果也清晰地显示在屏幕上，如果是注重视觉享受的玩家更是会大呼过瘾。

本作在制作上也算得上是用心，没有了各自情节的战魂们用战斗中的对话显示着自己的性格，制作者更是用战斗间的对话补足了战魂绝缺少互动的这一空白，大部分主要人物的台词更是有着相当程度的“剧透”。虽然战斗的难度的确不小，但是在谜题设定上却没有再刻意难为玩家，除了个别的封印石和宝箱需要大费一番脑筋才能得到，主线的谜题并没有什么太困难的地方，也算是对玩家的一个照顾。

华丽的画面，完备的系统，超高的耐玩度，如果只是作为一款普通的RPG游戏来说，VP2可以说是完美无缺，但是，这是VP2，在继承了前作光环的同时，她的身上又有了更多的负担。或许是在求全责备，但是VP里那浓重的文化气息和人文关怀却已经所剩无几，制作组为了能和1的故事联系在一起给自己套上了太多的枷锁，很多时候都是在为了把故事讲完整而纯粹地在讲故事。虽然在个别战魂的介绍文字中还能看到一丝悲怆的色彩，但是为了反衬出1代的悲伤，本作在整体的故事上却显得太过平和，不是说只有悲剧才好，但是北欧神话本身就是一个悲剧，其中充满了悲伤的故事和人物，而VP本身又是对命运这种沉重话题的探讨。本作也还远称不上“浅薄”，但是既然之前已经有VP中建立起来的厚重的世界观，这次的VP2实在显得有点浪费资源。而在前作资源利用这一点上，VP中的主要人物虽然悉数登场，但是从里到外都给人一种陌生的感觉，或许是因为前作对人物的描绘更接近一种铅笔素描，而这次换成了色彩鲜明的油画，又或许时间和空间上的不同真的能给一个人带来根本上的改变，总之是给人一种物是人非的感觉。相对的，新人物的个性虽然都足够鲜明，但是发生在他们身上的故事实在是太过单薄，跟随着单线的情节草草地完成了自己的使命，从而最终成为了情节的附庸。虽然后面有剧情小说更直接地表达了自己对情节的看法，但是最后还是要提一下这一点，这是VP2最大且无法回避的痛，网络上无数声讨VP2的檄文恐怕也都是先从这里开刀。如果没玩过VP的玩家恐怕会对和1有千丝万缕情节感到一头雾水，如果是VP的老玩家，恐怕又会对虽有千丝万缕却已经面目全非的情节感到失望。小编想说的只是自古有云“文无第一，武无第二”，故事情节这种东西本来并无什么高下之分，同样一个故事在不同的人看来评价可能千差万别，小编也并非能够从理论到实际全面指出其中艺术性不足的文学评论家，但是在VP2的故事中，有太多地方对于个人来说都是很大的遗憾。或许这个问题并不在情节本身，而仅仅在于玩家们的心态。



↑连接人界和神界的彩虹桥终究没能把现实和梦想结合在一起。

如果以百分或者十分制给VP2评分的话，自己真的不知道该给出怎么样的一个分数，毕竟自己对于分数这种东西实在有点太过敏感了，但是如果以ABCD为分级标准的话，优点和缺点同样突出的VP2则有一个相对合适她的分数。

B



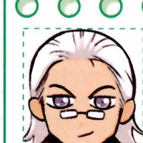
【点评人/唯夜】一代北欧女神送别了PS，PS2末期北欧女神续作再次现世。和前作相比，虽然本作在剧情上没有继续更多地渲染那种悲凉的史诗气氛，但是游戏的各个方面都作出了重大突破。除了传统的操作方式得以保留外，新加入的战斗走位系统、封印石系统都极大地丰富了游戏的可玩性。游戏的画面美仑美奂，可以说达到了PS2机能的巅峰。音乐仍由3A的御用作曲樱庭统担纲，虽然不如前作那般令人过耳不忘，但是仍颇有可圈可点之处。本作的缺点和以往3A的游戏类似，就是游戏系统复杂度偏高，不过如果能克服这一点，你就会发现北欧女神2绝对是不可错过的RPG大作。

A



【点评人/北斗】万众期待的RPG大作！前作在PS时代留给玩家们的印象实在是太过深刻了，因此这款续作的推出也牵动着众多玩家的心。本作的画面从2D进化成了3D，效果也可以说是美仑美奂，可以说是达到了目前PS2的顶级水准。各种系统的加入使得本作的游戏性更加的丰富，掌握它们的用法和使用技巧并不难，但要做到真正的完全精通则绝对需要花费大量的时间。再加上隐藏迷宫中实力极为变态的BOSS，绝对是对玩家意志的残酷考验。本作唯一同时也是最大的缺点，就是原本作为系列重头看点之一的战魂故事被严重削弱，实在是太让人感到惋惜了。

B



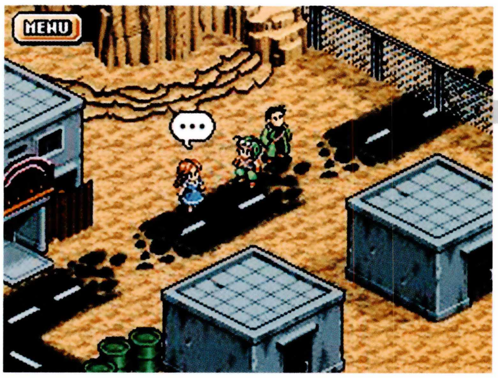
【点评人/雪飞】作为当年红及一时的《北欧战神传》系列的正统续作，由于制作平台的进化，本作也采用了完全3D的华丽画面表现。前作在整体系统上可以说是不强调练级，而重视战斗技巧的新型RPG。本作仍然没有改变这种风格，相信很多对传统RPG苦手的玩家，应该可以接受本作。战斗系统继承了前作的通过掌握时机按键的方式发动连续技和必杀技，并更好地进行了完善，使战斗更加紧张和刺激。不过，战斗的时间过长，恐怕算是本作一个缺点。即便如此，游戏仍可以称为近期RPG中的一款优秀之作。另外本作希腊神话式的独特世界观，也是游戏的魅力之一。

A

在三个剧情人物离队时，可以根据他们的级别得到不同的武器,如果够高则会有惊喜。

【点评人:雪飞】





重装机兵·钢之季节

重装机兵虽然并非什么著名大厂商的大手笔制作，但是自从上市以来也得到了不少玩家的支持，这次登陆NDS的新作品更是充分利用到NDS主机的触摸机能，让玩家再次感受到战车作战的快乐。不过本款作品还是属于那种fans向的作品，一般的玩家恐怕会在游戏初期便对游戏失去兴趣，尤其是其中的bug更容易让人产生厌恶感。

NDS	游戏原名：メタルサーガ・钢之季节				CERO A
	SUCCESS	5040日元	2006.6.15		
角色扮演	卡带	日版	1人	512MB	

一笔通关，重装猛士的热血战斗 危机四伏，警惕随时杀到的BUG

虽然NDS主机分为上下两个屏幕，而且每个屏幕都很小，但是本作的游戏画面却相当精致。游戏中的城市设计与我们平时玩的角色扮演游戏基本相同，甚至不输给某些PS2主机的游戏。下屏幕在战斗时显示战斗画面，上屏幕则显示主人公的数值和战车的耐久度等，让玩家可以轻松地看清形势迅速完成作战。

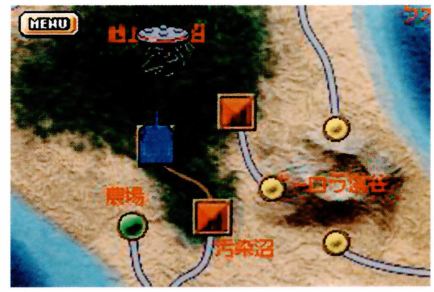
本作将NDS的触摸机能发挥到最大，无论是平时在城市中的行走对话还是进入战斗，玩家对游戏任务下达命令都要用一支触笔来完成，只有在看大地图的时候才能稍稍用上十字键。虽然这样的设计可以充分发挥硬件机能，但给玩家带来的却不只是方便。在游戏时，玩家必须在一个相对平坦的地方进行游戏，而且还要一只手紧握主机，一只手在上触摸屏上下达命令，时间一长拿主机的手会觉得非常酸痛。掌机最大的魅力就是方便，可以随时随地拿来玩个痛快，而本作的游戏类型是最需要时间的角色扮演游戏，却对玩家的游戏姿势和地点有一定的要求，完全体现不出掌机的优势与魅力。游戏中有些时候使用触摸笔确实会非常方便，比如说想去某一个地点，玩家只要轻轻一点就可以到达。但是有些时候使用起触笔则十分麻烦，甚至让人恼火，比如在战斗中玩家先要选择攻击方式、然后指定目标、然后再点一下才能攻击，这样的一次两次看



来不算什么，但是打穿整个游戏玩家却要重复无数次，而且每次都是要先在屏幕上找到想攻击的敌人，如果使用传统的十字键操作，玩家只需重复按下控制键即可，而这样的触笔战斗则还要让玩家多次重复胳膊运动的动作，反而让人感觉更麻烦。而且既然主机上有十字键和控制键，触摸笔只是其中的功能之一，如果厂商能将十字键和触摸笔的功能融合在这款游戏中，或者是可以让玩家根据自己的喜好来决定，个人认为游戏起来会更轻松一些。

这款游戏是一款考验玩家的游戏，也是一款需要耐心和勇气的游戏。因为本作的高遇敌率对玩家来说绝对算是一个考验，随便走上几步便要与敌人战斗，虽然可以选择逃跑，但却不能立刻逃走甚至是逃跑失败。尤其是在游戏的初期没有负责补充体力队员时，玩家必须要使用大量的金钱来购买药品，而得到金钱的手段却还是要消灭怪物，这样玩家就陷入了一个打怪、挣钱、买药的一个循环，虽然中间有些小剧情穿插，但还是不能掩盖整个故事剧情的苍白。本作的战斗系统过于简单，玩家只需要机械地重复动作，偶尔换换武器便可完成杂兵战，大量的时间都消耗在简单的重复动作上。如果把高遇敌相对简单的战斗改为遇敌几率低，但需要玩家多动脑筋的战斗，应该更能吸引玩家吧！此外本作中有些敌人的设计有些变态，也会使玩家越玩越郁闷，越打越苦恼。

本款作品还有一个致命的缺点——那就是BUG，在游戏中进入很多场所都会被卡住，进也进不去出也出不来，只能读取记录。而本作的记录分为两种，其一是在存盘点对话后的永久记录，其二是在系统菜单中的临时记忆，读取一次后自动消失。当玩家被卡住的时候只能读取永久记录，这样则导致玩家白白浪费了几个小时。读取记录后重新游戏时，玩家会觉得非常郁闷，甚至会因产生抵触情绪而彻底放弃本作。而且本作中的BUG数量实在是惊人，稍不注意玩家就会被卡住，因此在游戏时一定要记得寻找存盘点记录，临



←游戏中的地图，选择前进方向。

时记录是靠不住的。而还有一些地方也会把玩家困住，虽然玩家可以利用上下战车来解决这个问题，但是也会产生一定的负面影响。如果厂商在出品游戏前能多调试几天将这些BUG修正，就算是延期发售，应该也比现在这样的情况好，至少不会影响玩家对厂商的信任。

虽说本作有不少缺点，但一样还有不少优点。游戏中战车的改造和收集，各种武器的搭配等，都非常值得玩家仔细研究。这些小地方都可以体现出本系列作品的独特魅力，更可以让玩家拿出长时间进行游戏。在游戏中还有很多非常有趣的设定，比如说使用金属探测仪寻找物品、战车的牵引等，都可以让玩家在游戏中得到休息，缓解长时间跟敌人战斗战斗再战斗产生的疲劳感。战车上的各种武器和配件更是值得玩家拿出很多时间来收集，最终玩家还可以打造出只属于自己的超级强力战车。几名主人公的设定也很有创意，每个主人公都有自己的独特技能，而这些技能对玩家的游戏更有很大帮助，有些时候还必须使用特定的主人公技能才能继续前进。随着故事的发展，玩家还可以得到不同的战车，为了得到那些强力的战车更是玩家游戏的一个目标。

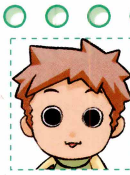
总体来说本款作品应该是属于面向那些狂热玩家的作品，一般玩家很可能很快就被游戏的设定和BUG打消继续游戏的念头，只有那些把本作坚持到底的玩家才能真正感受到本作的魅力，不过这样的玩家恐怕不会太多……

C



【点评人/小沛】并不是很喜欢这种战车作战的游戏，但是本作却也值得一玩。整个游戏完全用触摸笔进行充分发挥了NDS的机能，可以感受出厂商制作的诚意。本作还特别导入各角色固有特技的系统，将特技分为战斗、生产、特异3大类。根据角色职业的不同，各角色将会拥有炮弹及装备的制作、机械的修理等不同特技，充分表现出了人物的个性。很有意思的是在游戏初期玩家并不能自由复活战死的同伴，回到城市中则显示出玩家在拖着尸体前进。另外，战车系统的菜单经过改良变得简单易懂，就算是初次接触本系列游戏的玩家也可以在很短的时间内上手。

C



【点评人/大怪】郁闷就是在进行了一个多小时游戏后，在城市中寻找存盘点时，竟然被卡住动弹不得，只得读取一个小时前的记录。更郁闷的则是读取记录后，不久又被另一BUG卡住。最让人难以接受的是，临时的存档在读取一次后就会消失，这使玩家必须时刻做好白辛苦一个或几个小时的思想准备。全部游戏用触摸笔完成看来简单贴心，但玩起来感觉并不是那么回事，有些时候还是感觉使用传统的十字键操作为好。游戏的遇敌几率相对较高，在没有强力的武器时也会遇到敌人的战车，把战斗的时间拖得过长，不过本作的优点也确实不少。

C



【点评人/唯夜】游戏有亮点，但更多的缺点让我实在难以发现和好好地体会这些东西。令我不太理解的就是游戏中的操作都必须要用触摸笔来进行，长时间这样的游戏需要一个相对稳定的周遭环境，而这无疑在很多时候与掌机玩家所处的非家居环境相抵触。而且就算安安稳稳地坐着游戏，长时间握着触摸笔点选是会对手腕造成很大负担的。此外游戏中遇敌频繁，但同时战斗本身又有一种缺乏变化性的简单，这很大程度上会损伤玩家的耐心和游戏热情；再加上作品在情节展现上也属一般，综合起来就更容易令人投入感缺失了，游戏另一个令人痛苦的地方就是BUG太多。

C

游戏中玩家在有些地方如果被卡住，可以先试验一下上下战车，千万别急着关机。

“角色扮演的美丽演出”

年度RPG游戏综述



角色扮演，仅凭这几个字已经远不能涵盖现代RPG的精髓。实际上，不论何种类型，我们在绝大多数游戏中操纵着人物的同时，也就正是在扮演着这位角色，体会着他/她的故事，但显然，我们不能因此把所有这些游戏都称为RPG。

那么何以谓之RPG？一个严格、精准的定义也许并不容易做出，而若要描述一下的话，最大限度的世界观展示、尽可能复杂的故事结构和讲述、最为深邃的性格刻画和感情碰撞，并且还有庞大且细致充分的游玩要素……这一切，若要寻求一个可以将其容纳并能够充分发挥的舞台，那就是RPG。我们从感性上经常为RPG概括出来的特征就是用时长、相对来说整体节奏慢，不过这些，正是RPG与生俱来且丝毫不必为之脸红的属性。

因为，RPG是一种生活。对于游戏、对于游戏之外的我们来说，都是如此。游戏从RPG中得到了最为细腻的生命，而我们则在RPG中体味着所有这些鲜活的灵魂和气息。生活是一番很长的路，生活中必然有缓有急，所以在RPG的气质中，我们可以触碰到同样的东西。

现在回头来看，“Role Playing”——“角色扮演”这几个字显得并不是那么简单了，放在生活的背景中，扮演好一个角色会很辛苦，而一部作品若要打造出令人感同身受和情愿投入的氛围和人物，也会相当辛苦。我们赞颂RPG，但同时也要记得，并非所有RPG的演出都是那么美丽的，而这一点，也很像生活。

要给角色扮演类游戏作一番总结和展望，是一件颇为艰难的事，哪怕现在这个总结和展望只是局限在2006年，但我们一定要努力一下，因为这是对游戏生活的最好感悟。

某天突然有人说这是RPG复兴的一年，这令我很有些莫名其妙，因为在个人印象中，并没觉得角色扮演在近期有所衰败——事实上，与其说是复兴，不如说RPG在商业效益与艺术创作之间的结合道路走得更加成熟和稳定。年初的《塞伯拉斯的挽歌：FFVII》作为“FF7大复活计划”的一环，正是在这样一种思路下拉开了06年RPG演出的序幕。尽管我个人——相信很多人也都会这么认为——这游戏不好算是RPG，但毕竟SE官方指明这是“动作角色扮演”。而一旦涉及动作，SE的苦手相就显露无遗，对于整个“RPG家族”来说，新的一年就在这个不甚体面的亮相中开了端。

塞伯拉斯的挽歌其游戏素质平平，但凭借FF7的名号倒是保得销量不错，整个FF7计划的成功严重鼓舞了SE的情绪以及坚持此种道路的信心——所谓的“品牌集团化战略”，不仅是以“系列化”的思路来纵向延伸作品，并且在单一作品上也在横向拓展，由一个点变成一套组合产品。FF7凭此创造了二度辉煌，而我们看到，未来的13也正是这种制作模式。可能有人会对此不屑，觉得其中的商业气息令人不爽，但正如我们刚才说到的，这其实正是更为成熟的运作模式。这里的成熟，是一个中性词。原创与盈利，两方面都要有所保证，才能让一个公司水灵且体面地生存下去。在经历过2000年夏天的剧痛后，行事谨慎保守的SE终于找到了一个新的爆发点。

这之后RPG的脚步晃晃悠悠地来到了2月，23号，《幻想水浒传5》发售。这个俨然已经掉到了二线并且看趋势还要一路往下掉的系列已经难以博得太多的关注和掌声了。KONAMI这个公司越来越神奇，在整体运营流畅的情况下，游戏事业方面的中心却明显向着几个品牌收缩集中——先不论基于何种原因，但从客观结果上来看，不够重视RPG品牌的日系厂商实在不多见。也许其制作人员一直是在努力地思考和进行改变，但无奈这个结果实在令fans们伤感，最近作品的整体素质只能说不过不失，努力后所得到的反响也是不冷不热。也许我们不得不说，这个市场是守恒的，有新的作品进来，同时也就会有一些系列老去。商业化路子迈得最大最坚决的KONAMI，也许正在尝试一条新的游戏事业发展道路。

同一天发售的魔界战记2也可算是一款RPG类作品，其公司“日本一SOFTWARE”建议大家以后多关注一下。单看名字就已经相当有个性的这间会社，其作品也是特色十足，制作成本不大，人设也并不抢眼靓丽（甚至某种程度上可以说是难看了），但常常能做出有新意的系统和趣味十足的故事。其游戏在深层次上有着相当大的可挖掘空间和乐趣，是小会社原创力量的代表。如果你对大作的宣传攻势和数量倒了胃口，不妨来试试“日本一”的作品。

3月份RPG的推出进入了一个相对的高峰期，不论是新作还是复刻。NDS上月初有《天外魔境2》，月底则是《异度传说I+II》，相比之下，PSP上的《北欧战神传·蕾娜斯》无疑是这些复刻作品中名声最为响亮的一作。由此我们也看到了一个比较有趣的现象，那就是系列的复刻作品和其新作似乎形成了“配合销售”的模式，前者不是与后者一同发售就是提前一段时间为市场作预热。好比2月份的幻水5，其实在同一天也发售了其系列的“I+II”；异度传说的前两章复刻后，系列第三部也很快就要与我们见面；及至北欧，相信大家在拿到这本杂志的时候，都已经玩上2代了吧。比起之前基本是“孤军作战”的复刻作品，现在其在营销策略方面无疑是更进了一步。三月份的复刻作品里，只有天外魔境这个牌子几乎要被人遗忘（现在还在用那老一套的人设和画面，着实令人难以忍受了），其余两个拿出来都还是响当当的名号——但不管怎么说，复刻毕竟是复刻，要是没有原创作品的支持，这个月RPG的脸面可就稍微有些难看了。

《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》就是这样一个原创但可惜相当不受市场和大多数玩家待见的作品，若说只有fans会支持当不为过，而更严重的问题是这些“女神类作品”的fans已所剩不多了。个人比较难以理解的是游戏的副标题，明明是有着比较深邃的系统和设定的作品，但却起了一个好似低龄儿童剧或特摄片一类的名字，这实在太古怪，怕是有一些原本有可能会去尝试一下的玩家也会在看到这个名字后目光就转到它处去了吧。

事实上，Atlus近些年的日子就一直相当难过，其作品一直有着“艺术”的清誉，但徒背着一个名声却赚不到钱实在是令人身心俱疲的事情。他一直在努力出原创、出新作，但却走得离市场越来越远——到底是其由于惯性更改不了自己的风格，还是玩家们由于惯性不再想去了解和关注他？我想，也许两方面的原因都有吧。这个糟糕的循环使Atlus陷于窘境，付出却没有足够的回报，这样即便再想改变也已经力不从心了。他的作品阵线进一步向“女神”及其衍生的系统和风格收缩，这其中既有无奈，也有执着。时代，只能说是时代抛弃了Atlus。

若是只有复刻和缺乏人气的原创，三月的RPG市场依然难看，但好在我们有史艾，这个神奇的RPG游戏专业户——《圣剑传说DS 玛娜之子》以及万众瞩目的《最终幻想12》谱出了初春时节的强劲音符。

前者你不要怀疑，是个地道的原创作品；而后者在经过屡次跳票让玩家等了五年后终于娉婷现于众人的眼前——但巨大的销量数字背后，却是FF史上最受争议的一部作品。在游戏的背后，我们看到了制作人的个性与会社发展路线之间的剧烈冲突，但不论这中间两方有怎样的是非曲直，FF应该是“无辜”的——背负着矛盾和压力但仍然要把作品做好、为大局着想才是正确的态度，而那种执着到顽固的意念并不可取。对于公司而言，这简直是在拿自己最得意的品牌来开玩笑；对于个人而言，这有负身为制作人的责任。

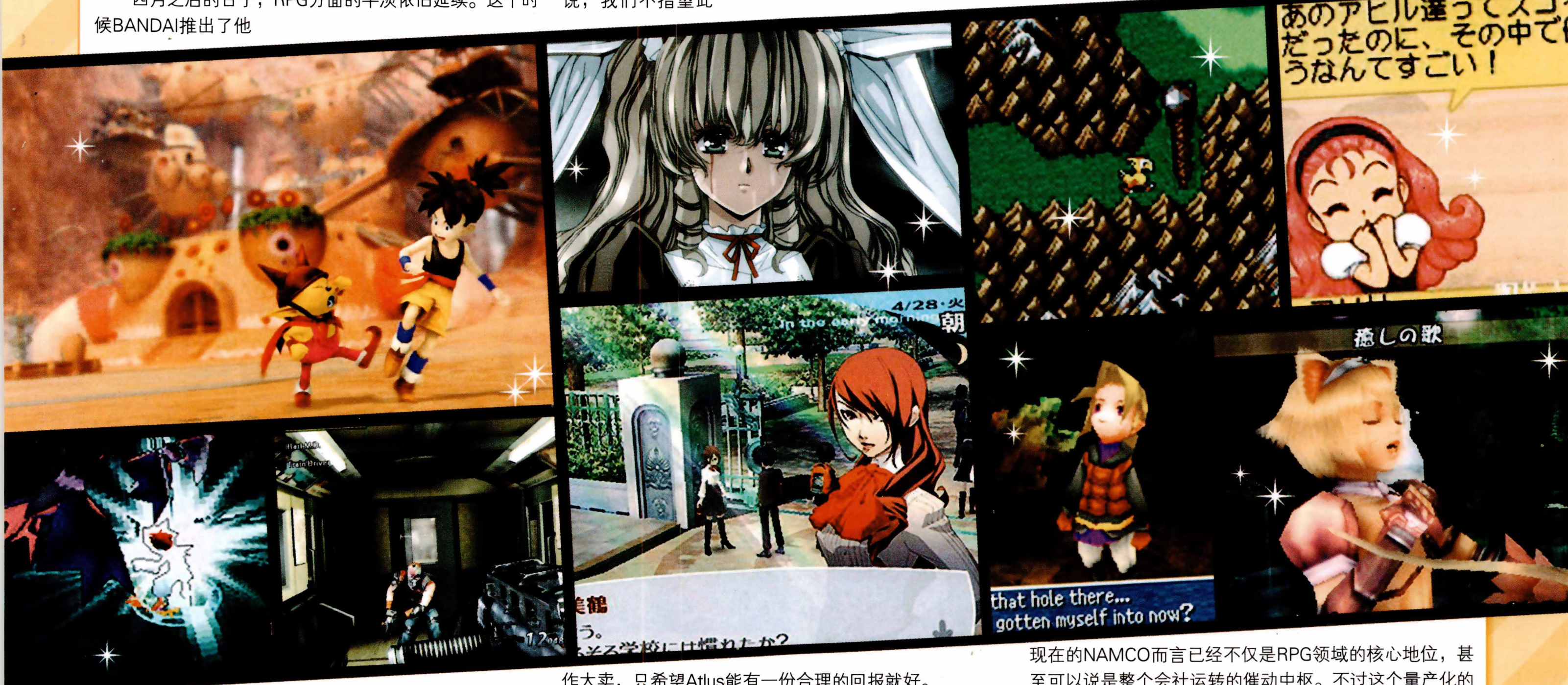
争议归争议，但有了FF12的三月显然是辉煌和热闹的，不过这之后，RPG的表现进入了暂时的平缓期。这个时候已经远离了众人关注焦点的GBA突然发力——四月的《MOTHER 3》实在是一款充满了趣味和温情的好游戏（其实在此之前不久，《MOTHER I+II》也发卖过，又一次印证了我们上文所说的那个“规律”），诸多家用机平台玩家可不要因为它是掌机游戏而就此错过。

SE旗下原SQUARE一方的品牌频频出击，“另一边”自然也不甘寂寞，《DQ8 少年杨格斯与不可思议的迷宫》

在横向上倚仗并拓展了DQ的品牌形象。“不可思议的迷宫”系列一向是与大人气的人物或作品进行“合作”，打造出这种故事上像外传、系统上偏重策略性的RPG。不过说实话，这个小杨格斯远不如DQ8中的杨格斯来得“可爱”，原作中的杨格斯从外表到言行，都生动地表现出了一个痞子气十足，憨傻而又有些滑头的角色形象。如果这次的“迷宫”仍然是大杨格斯加盟的话，也许会有更多的人抱有兴趣吧。

到了这个时候，一年的演出算是过去了三分之一，我们看到在诸多时间点上SE几乎从不曾缺席。这一方面说明了其RPG的制作和发行实力，另一方面也能说明RPG类型的受欢迎程度和市场对其的消化力。其实细想一下，这是件有点儿奇妙的事情，在生活节奏、强度和压力越来越快、越来越大的现代社会，很多个人休闲时间已被分割成细小的碎块，我们本以为这种趋势下，更多人的游戏娱乐选择口味会朝着用时短、节奏快的方向偏重——不过RPG仍然有着稳定且庞大的市场，我想这不能单用消费惯性来解释，人们喜欢听故事，它在心底里补完了我们对于现实世界的一些缺憾。RPG，是一种生活，基本可以说，我们在物质上感受着现实生活，而在虚拟中寻求精神上的充实和补完。

四月之后的日子，RPG方面的平淡依旧延续。这个时候BANDAI推出了他



原创的.HACK系列的新作品——新系列第一卷“再诞”。作为动漫改编的大厂，BANDAI似乎给很多人的感觉就是原创性匮乏，尤其是缺乏一个主力的RPG品牌，而.HACK正是其近些年来努力打造的产品。虽说销量单从数值上来看一直普普，但对于一个创设了没几年的品牌来说已经不易。这年头儿企图在RPG领域内分一杯羹又何谈容易，很多老字号都被业界内外因素挤压得日渐衰落，新军若想打入并站稳脚跟，没有一定的先期号召力是行不通的。BANDAI正是深明这一点，明白自身在RPG圈内既无形象又缺经验，所以.HACK第一部制作伊始就大力打出“名牌剧本撰写+名牌作曲+名牌人设”的宣传攻势，应该说，这在一定程度上是很有成效的。作品使玩家在游戏中去体验另一个“网络游戏”，并以此塑造出一个近未来的现代社会的立体氛围，应该说，在这一点上游戏是做得不错的。只是第一部的四卷其整体故事表达得未免晦涩，系统元素虽然设计得庞大但结构上却组织得简单松散，应当是欠缺经验的表现。不过这新的一部又迈开了脚步，修正和调整了系列此前很多不如人意之处，新作的表现还是能比较令人满意的。对“近未来”、“网络科技”、“虚拟”这些词感兴趣的玩家，推荐体验一下这部作品。

6月底的RPG大作，就当属北欧战神传2了，相信很多人此时还在热火朝天地将游戏进行到底，所以对于本作，更多地就让后面的攻略来说话吧（2代的人物形象绘制，比一代可爱好多）。

然后我们的眼光就要更多放到“未来”。

7月6日的“哲学巨作”《异度传说3》是系列的最后一章，也将给这个发生在浩瀚宇宙中的玄妙深奥的故事画上句号。这个系列的名号虽然响亮，但实际上人气日渐低迷，这与整个故事给人以故弄玄虚之感等原因是分不开的，玩游戏、看故事的同时使人感觉特别累。游戏要强调玩家的投入感，但也应该有个限度，尤其是在用脑和思考层面，如果作品要强迫受众在此方面投入大量的精力，那无疑最终会逼走和吓跑很多人。异度系列以PS上的《异度装甲》一作成名，但打拼到今天，说句老实话，几乎要变成了fans向的作品，不少人对其的态度恐怕是敬而远之，或者根本就是冲着蓝发红眼沉默寡言冷酷到底但偶尔又展现出一抹情感的KOS-MOS才关注这个系列的。其实异度目前的境遇如何，从其人设的变化就可见一斑，对比一下1代和3代中M.O.M.O、紫苑和KOS-MOS三人的设计吧，从欠缺材质贴图的Q版人偶到现在无尽风流韵美的气质和身段，不禁令人有些失笑和感慨，异度也不得不开始打这张牌了吗，这个每作都以尼采的哲学书籍命名副标题的系列。

同月13号的另一款绝对的fans向游戏则是《女神异闻录3》，这个衍生自女神转生的外传系列其实有着相当不俗的品质，整体世界观的设定也没有正统作品那么深沉压抑，其实是一款相对更加倾向于大众口味的游戏。现实地说，我们不指望此作大卖，只希望Atlus能有一份合理的回报就好。

这之后PS2上引人关注的作品还包括8月份的《梦幻骑士5》和《梦幻之星 宇宙》，前者的人设相信会吸引不少拥趸；而出于对SEGA和PSO的感情而期待这款梦幻之星的人也有一定规模，对于这两款都经过或长或短跳票的游戏，期待的人虽不能说很多，但也并不算少。此后《.HACK//G.U.》的第二、三卷，以及《圣剑传说4》也会相继登场，尤其是对于后者而言，老系列的正统续作足以吸引fans的目光。可以看出，SE借着自己近两年来一系列成功的商业运营举措进一步强化了自己的实力，并逐步开始了他们的“老品牌复兴计划”。

NDS接下来的RPG阵容是十分华丽的，8月24号的《最终幻想3》就足以是你入手NDS的理由。是，这部作品很“老”了，这次发售绝非原创，但它又远非移植重制那么简单。事实上，自十余年前的初次登场后，3代是FF早期作品中此前唯一没有移植到任何平台的一作。在此之前，FF旧作出移植、新作出衍生，旧作重新装点后再次亮相、新作初登场就是华丽满堂……唯有3代，它就那么静静地坐在那里，一声不吭，惹人联想和遐思（传说是由于FF3的开发源程序和代码大量遗失了，才导致它这么长时间来迟迟未能再次登上舞台）。这次NDS上的FF3完全重新绘制，把它说成一部新作也不为过。我们中的很多人也许错过了当初的美丽，不过现在终于等到了其10余年后“重见天日”。另一方面，FF5、6也会再次于GBA上推出，侧重掌机的玩家可不要错过。

FF之后，任天堂的两大当家名作也将现身于NDS。“口袋”系列最好地诠释了RPG的“收集、育成”的精髓，《口袋妖怪 钻石/珍珠》注定将是销量天文数字级别的作品。而《赛尔达传说 幻影沙漏》则是A・RPG爱好者的上佳选择；而年底的时候Wii和NGC上并行发售的《赛尔达传说 黎明公主》将见证新主机的光明以及为老一代铭刻上最后的辉煌。

另外，我们还会迎来传说系列在掌机上的新作《暴风传说》。没记错的话，这将是这篇文字里第三次用到“神奇”这个词了，而这次，我们将它送给NAMCO。NAMCO这两年对“传说”品牌的挖掘简直可以说到了疯狂的程度，着实可以称得上是RPG量产化第一人。但妙就妙在虽然传说的故事和英雄变得接二连三，但销量却每一作都能卖个几十万，作为15周年纪念的深渊传说更是有着不俗战绩。比起很多苦苦努力却不见起色的品牌来说，市场的待遇真是天差地别，恐怕不少厂商都在背后或眼红、或嫉妒、或自怨自艾呢吧。

NAMCO的行为并不难理解，在另一边异度传说行将就此终结的时候，其自身的RPG招牌就剩下传说了。眼光再放宽广一些，我们还能看到，其山脊赛车系列的受关注程度也日趋减少，俨然快成了专门的新主机发售时的“陪嫁作品”。另一方面，铁拳的销量也已辉煌不再，并且在作品整体素质和流行程度上被VF死死打压在下风……如是种种，所以传说系列对于现在的NAMCO而言已经不仅是RPG领域的核心地位，甚至可以说是整个会社运转的催动中枢。不过这个量产化的速度就个人感觉而言，实在是有些吓人和夸张，如此节奏的“推陈出新”，终归会引起玩家的群体审美疲劳和厌烦情绪，不知NAMCO可否有为那一天做好计划和打算。在画面和系统没有大的进化和改动的事实下，现在传说的一大卖点就是声优。这边的《暴风传说》还是新作，而另一边，系列早期的幻想传说、宿命传说1&2也都会移植再发售。算起来，这次PSP的幻想传说已经是它的第三次移植了，而宿命传说1和2分别转战PS2和PSP，也使得系列的中前期作品都有了更换平台的经历。如此频繁的tales令我们有些手足无措的无奈，这种现象目前说不上不好，但很可能潜藏着隐患。

最后，我们来看一看仿佛被这篇文字遗忘的XB360——并非我们故意如此，但显然，侧重日式RPG是这篇文字的必然选择，而XB系主机上的角色扮演类游戏本就少见，更别提东方风格了。但预定今年内会与我们见面的两款360上的RPG《蓝龙》和《失落的奥德赛》是微软为了确实打开日本市场而计划安排的重头戏，不过现在令人忐忑的是由于360在日本超出微软预想地一路继续萎靡不振，而此前的几款主打软件也没有取得成效，在这种现实对信心和开发意愿的打击下，我们看到这两款RPG的开发进度和发售计划始终无法明朗，甚至最近较长一段时间几乎已经沉默得没有动静了。未来如何，我们只有等待，但愿不要落得无疾而终的结果。

行文至此，我们发现这份美丽的演出中其实也有着不少残缺，但这又何妨，万事不可求全，优秀和不足在一起才构成了生活的美。　□文/唯夜、雪飞、龙马

蓝龙

X360	游戏原名：蓝龙				CERO 審査予定
	Microsoft	价格未定	2006年12月		
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

鸟山明笔下个性主人公的360之旅

提到坂口博信和鸟山明，大家立刻会联想到游戏业界角色扮演游戏的两大巨人，一手创作出日本经典的角色扮演游戏《最终幻想》系列的著名制作者坂口博信；加上著名漫画《七龙珠》的生父、游戏《勇者斗恶龙》系列中可爱角色的设计人鸟山明；再加上担任多部游戏音乐制作的业界名人植松伸夫，这样三大巨头合作的作品，配以XBOX360的强大机能，相信一定可以获得巨大的成功，也许还会再发展成为一个新的系列。无论从角色造型还是游戏设定，甚至连游戏的音乐都是由业界的顶级人物担任制作，可以看厂商对这部作品的重视程度，厂商也许是想通过本作开辟出XBOX360的日本市场。

→精美的游戏画面，可爱的游戏人物再加上柔和的音乐，构成了本作。



美国主机上的日式浪漫

游戏采用鲜艳明亮的配色风格，忠实地呈现出鸟山明独特的人物个性与游戏风格。游戏中阳光投射的效果自然柔和，整体的光影对比鲜明，紧扣游戏“光与影”的主题设定，让玩家可感受出整个世界的温馨与自然。



↑男主人公在小镇中尽情奔跑，后面的小怪物紧紧跟随。

↓不知天空中出现了什么灵异事件，主人公也非常惊讶。



温馨世界大冒险 和谐自然新生活

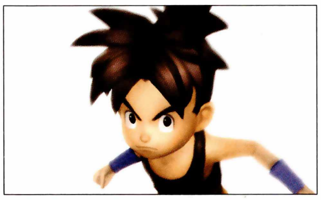
游戏中场景表现最为抢眼的则是水的呈现，玩家在平时可能都有过这样的亲身感受，凝望着流水潺潺欣赏着水面光线的反射与折射，独自沉思在想象的世界中，而本作正是利用主机的强大机能，将这种真实的感觉带给玩家，让玩家只需要在家中就能感受到那种特殊的感觉。在这个世界里，玩家随处可以感受到真实与自然，也许正是这种真实自然的感觉才是角色扮演游戏的独特魅力，才是吸引玩家的真正原因吧。



←游戏中的战斗画面，男主人公虽然只是一名少年，但是面对强敌却毫不畏惧。







←男女主人公的头像，看起来女主人公要比男主角成熟许多。

战斗系统迷雾重重 精美游戏请期待



本作的在与NPC交谈时采用的是传统的日式角色扮演游戏中，最为常用的对话框模式，但对话角色的头像会出现在画面上，但具体的战斗系统在目前还是迷雾重重。

口袋妖怪 钻石/珍珠

NDS	游戏原名：口袋妖怪钻石/珍珠				CERO 審査予定
	POKEMON	价格未定	发售日未定		
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

千呼万唤始出来，口袋妖怪新作登场 万人着迷新游戏，掌上再掀口袋热浪





←本作中的口袋妖怪可以从外表上分辨出性别，便于玩家培养。

口袋妖怪绝对是个真正的“妖怪”，几乎每部跟口袋妖怪沾边的作品都能得到热销，而本作更是玩家期待已久的作品。由于NDS主机的热销，越来越多的玩家希望可以在这款双屏触摸掌机上享受到口袋妖怪的乐趣，因此本系列的正统作品本作即将登陆NDS主机，着实让口袋迷和掌机迷过一把瘾！



↑游戏中的城市画面，玩家要在这里搜集情报和培养自己的口袋妖怪。

惊喜掌上口袋真妖怪，憧憬主机机能尽发挥！

对应制作平台的变化，在口袋妖怪系列中最为传统的口袋妖怪图鉴也进化成为双屏造型，玩家可以将主机作为游戏中的口袋妖怪图鉴，直接使用触笔来查阅资料，并可以利用主机的触摸机能，享受到大量轻松有趣的迷你游戏。本作中还加入了口袋妖怪手表，玩家不但可以查询时间。还会随着游戏进行加入电子计算机、培育所远端视讯、技能适性查询等各种功能，大大方便了玩家的游戏。性别的设定更是大大减轻了玩家的工作量。

↓游戏的战斗保持传统，男女主人公还要慎重考虑之后，派遣最适合的口袋妖怪才能轻松解决战斗。





↑以一对三，游戏中的口袋妖怪依然非常可爱，让人一看就非常喜欢。

→房间里非常凌乱，但却乱中有序，不知本作在房间中是否也要使用触笔。

轻松区分性别培育完美妖怪



本作中加入了日夜的变化，将整个世界分为五个时段，NPC以及口袋妖怪都会随着时段的不同而有所变化。更重要的一点是本作中不但加入了新的口袋妖怪，游戏中口袋妖怪的性别也首度在外观上可以让玩家轻易辨认。



↑从外表上可以看出口袋妖怪的性别，对玩家的培养无疑是个福音，但是厂商却要花费大力气才能完成。

掌上口袋战争！！



赛尔达传说 幻影沙漏

NDS	游戏原名：赛尔达传说 幻影沙漏			CERO 審査予定
	任天堂	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定

林克最新大冒险，幻想沙漏大解谜

赛尔达也是任天堂的招牌游戏之一，从FC时代就为任天堂立下了汗马之功，更成为一个著名的系列，新颖的解谜要素，爽快的战斗再加上特色的人物更使得这一系列成为玩家心目中的神作。而这次公布的本作更是登陆热销掌机NDS，让玩家可以享受到掌上赛尔达的独特魅力。利用NDS的触摸机能，赛尔达又有了新的玩法，玩家可以在下屏幕上画出一个沙漏开门，为航行的船只指明前进方向，还可以用触摸笔写出各种数字，另外玩家还可以使用触摸屏操纵类似回旋镖武器来攻击敌人。

本作的游戏画面与赛尔达传说风之杖类似，充分利用了3D卡通渲染风格，能迅速将新老玩家带入游戏的世界。主机的上屏幕显示当前的地图，玩家要利用下屏幕进行游戏，但有时还会二者对调。当年林克初登场时还只能模糊地看出一个人形，而现在不但可以看出人物的表情，甚至还能感受出他的心情，真是让人感叹游戏业的进步……

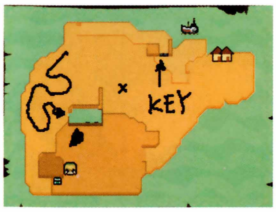


←迷宫中比较昏暗，但玩家可以利用小地图前进。

少年英雄玉树临风

本系列的特色主人公林克，一身帅气的打扮，并且随着该系列的发展壮大，自身也从一名无知的可爱少年成长为一名玉树临风的大帅哥，人物的造型更是逐渐逼真。在本做中曾经在时之笛中登场的可爱精灵NAVI也陪伴林克一起出场。







←↑前进的途中必须要多跟人对话收集情报。

转瞬即逝的最佳攻击时机

在本作公布的影像中，玩家可以看到一场林克与一只类似章鱼的怪物决战的精彩片段。巨大的怪物一直趴在NDS上屏幕中的一堆柱子上，玩家要在下屏幕向上投掷飞镖攻击，并且要把敌人从上方击落，而当敌人从上屏幕落到下屏幕的时候，则是发动会心一击的最佳时机，这段时间非常短暂，玩家必须抓住这短暂的瞬间才能给予敌人致命的伤害。为了能轻松将敌人一击必杀，玩家必须经常练习才能熟练掌握攻击技巧。此外，玩家还可以让林克驾驶着大型武器与敌人进行战斗。

风光无限好 心情更舒畅



↑阳光下的草原散发着生命的活力，一场激烈的战斗也在这里开始。





↑碧海蓝天下的忘情冒险，前方的岛屿可能就是本次冒险的目的地，前面等待林克的又是什么？





→↑这里似乎是一个迷宫中的藏宝库，玩家也可以在这些场所得到一些补给。

冒险解谜两不耽误

梦幻骑士5

PS2	游戏原名：梦幻骑士5			CERO 審査予定
	ATLUS	7140日元	2006年8月3日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

如梦如幻 幻想大陆的惊险冒险 似诗似歌 个性主角的成长篇章

为了结束整个大陆上逐渐扩大的战火，很多人一直在祈求着和平，最终他们唤醒了强力的特殊兵器，利用这一强大武器来威胁参战各国，强行将战争终止。此后这些不隶属于任何一个国家的人们，自称为和平维持军，继续阻止着各地的战斗。此后二十年间，这个世界一直没有较大规模的战斗，但是一直保持着平衡的大陆已经到达了限界。在现在这个时代，当年那些人的做事方法已经不能再维持和平，为了保护属于自己时代的和平，主人公踏上了旅途……

时代进步不断，人设随之共进！

著名的画师漆原智志一直担任本系列的作品人设。在本作中的游戏人物更不再以Q版形象出现，更告别了2D时代，而是进化到3D时代，人物也是真实比例。与以前作品相比较，不单是人物的进步，而且本作的游戏场景也采用了渲染的CG贴图，并且可以从多角度观看，大大增添了游戏场景的多样性。



←本系列中的少女一直是可爱异常，本作也不例外。



结合传统的全新系统！

本作基本保持原系列的战斗系统，玩家还是要在即时的战斗中对主人公们下达命令。但增添了大量的新要素，比如说在游戏中玩家的目标不再仅仅是击败敌人，而是要满足各种各样的条件，例如保护村民、追击逃亡敌军等。而且本款作品还有一套角色设定的特色系统，不过目前还没有公开。

神秘的世界 梦幻骑士



→游戏中的对话还是采用传统的对话框形式。

踏上寻求保护和平之路 并不孤单妖精永伴身边



↑伤感的少女，不知道她和本作的主人公是什么关系。本系列的妖精设定也是一大杰作，希望本作中妖精和女主角间也能有一些小故事。



←战斗采用传统的即时战斗，玩家可以随时下达新的命令。

多角色花开八方

本作的最大特色就是引入了多角色系统，整个故事分为多个章节，而这每个章节都有各自的主角。玩家在游戏中的选择会影响到其他章节的故事，还有一些更可以直接影响到整个故事的主线剧情。



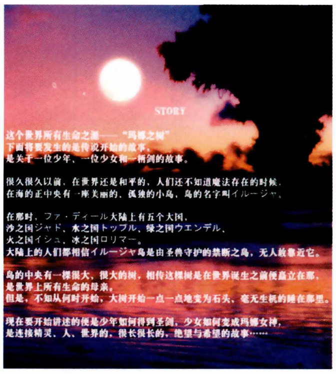
←大家都聚集在这里，不知发生了什么大事。这种全3D的人物造型在本系列还是首次。

圣剑传说4

PS2	游戏原名：圣剑传说4			CERO 审查予定
	SQUARE ENIX	价格未定	2006年预定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

10年之后《圣剑传说》正统最新作

SQUARE ENIX公司表示，他们开发中的新作品《圣剑传说4》已经确定是PS2版本，预计2006年推出，这也是全系列第一款3D类型游戏。曾经平台未定的《圣剑传说4》，当时关于《圣剑传说4》到底归属哪个平台曾经让PS2与NGC玩家引发争论，因为他们都认为自己支持的游戏主机将获得《圣剑传说4》，不过如今答案揭晓，还是在目前最主流的PS2上登场，还冠上了正统的四代作品，这也是花费10年时间之久的《圣剑传说》系列正统最新作。《圣剑传说4》的游戏类型为传统的动作RPG，故事剧情与系统等详细内容部分则仍待后续公布。



↑介绍本作主线剧情的漂亮图片。

游戏画面很漂亮





↓本作的战斗系统与以往作品完全不同，是全新制作的新作重点内容，应该很有新意。

↑女主人公在与一种小动物亲密接触。

←清新亮丽的游戏画面。



全系列作品中唯一一部完全3D化作品



→本作的男主人公，性格开朗热情的个性使得他很讨人喜欢。

出色的主人公形象设计



←男女主人公相遇的时候似乎村子发生了突然事件，看情况事态严重。

三头身版一样讨人喜欢



→女主人公的形象很萝莉，尤其是她的这句对白令人无限遐想。

重新演绎精彩

而《圣剑传说》是SQUARE历史悠久的经典系列之一，早期与《最终幻想》《复活邪神》并称为SQUARE三大RPG名作。《圣剑传说》在1991年先以“FF外传”的姿态在GameBoy掌机上推出，随后1993年在超级任天堂上推出《圣剑传说2》、1995年推出《圣剑传说3》更是创下了该系列的历史巅峰。不过1999年转到PS主机上推出



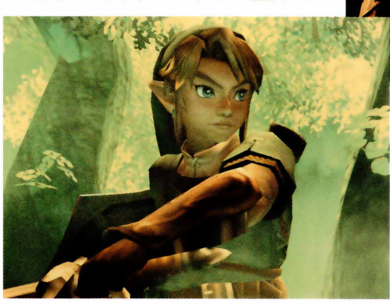
《圣剑传说～玛那传奇》却是栽了个大跟斗，玩家也不给这款游戏面子使得销量与口碑都欠佳。这次《圣剑传说4》隔了10年之久才推出新作，又挂上了四代的正统称号，想必是抱定雪耻的心态重出江湖。

赛尔达传说　黎明公主

Wii	游戏原名：THE LEGEND OF ZELDA　Twilight Princess			RP
	任天堂	价格未定	发售日未定	
动作角色扮演	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定

脚踏黑暗笼罩的土地拯救世界曙光

林克有一天他受到村长的委托只身前往海拉尔山脉，他此行的目的是要拯救这个被淹没在黑暗中的世界。当他踏进潜藏在海拉尔山脉的黎明领域时，不知什么原因林克变身成为了狼人并且被囚禁了起来。就在林克感到绝望之时，一位名叫密达纳的神秘人将他解救出来，在她的魔法帮助下，林克二人开始为从黑暗中解放世界而展开了冒险，林克不得不游走于广阔的海拉尔大陆去揭开使世界陷入黑暗背后黑手的真面目……



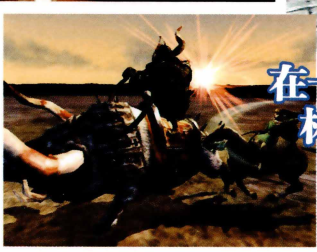
↑我们熟悉的他变得更加帅气。



战斗画面魄力十足

↓林克骑上坐骑与敌人火拼，这样帅气的画面在以往是看不到的。





↑林克在一片昏暗的森林中探索，奇怪的怪兽使前进道路异常艰难。

在一片灰暗世界中林克引导黎明到来

←游戏中的骑马作战无疑是一大亮点，与敌人进行高速厮杀的爽快感觉难以用文字形容。其中与骑着巨大猛兽的敌人搏斗更是让玩家热血沸腾。

林克面临最大考验

在本作中林克的巨大变化将是任天堂的一种全新的尝试，尝试能否成功让咱们广大玩家拭目以待！





本作中林克将摆脱过去的Q版形象以真实比例登场，游戏的世界观也变得凝重昏暗了许多，不知玩家能不能适应。

整个世界变得昏暗

黑暗笼罩这片大陆

人物设计和世界观设定无疑是为了讨好欧美玩家的改动，而厂商为了玩家了解这个系列还做了大量讲解和提供试玩机会。





游戏中利用Wii的强大全新机能为玩家们提供了许多体验全新玩法的机会，这些玩法无疑使整个游戏的游戏性大大提高。

全新平台全新玩法

失落的奥德赛

X360	游戏原名：LOST ODYSSEY			RP
	微软	价格未定	2007年预定	
动作角色扮演	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定

《灌篮高手》的作者井上雄彦绘制

《失落的奥德赛》与《蓝龙》两部作品无疑是XBOX360平台上面最为耀眼的RPG作品。最近官方制作组放出了几张新的《失落的奥德赛》图片，本作预定在2007年推出。按游戏制作组的方案，在《失落的奥德赛》里玩家将会重新谱写KAIM的命运，在主角所处的社会他将被判处1000年的缓刑。玩家需要使用这10代人，在充满爱、冲突、致命的战争中生存。

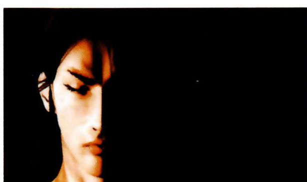


↑男主人公KAIM与女主人公SETH之间有着千丝万缕的关系，又和圣经吻合。

在命运的夹缝中生存

↓KAIM这名字在圣经里面是有典故的，游戏中部分表现也与之吻合。





→男主人公KAIM有着皇族血统，但是体质偏弱。

勇气与信念产生奇迹



←他能够吸收周围人的能力和技巧，吸取的目标可以由玩家进行制定。

乱世中生存需要技巧和勇气

最终幻想3

NDS	游戏原名：FINAL FANTASY III			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

经典作品时隔十六年之后首次复刻

时隔16年，《FF3》终于迎来了它的首次复刻。《FF3》是《FF》系列中第一个销量过百万的作品。本次复刻在NDS平台上加入了触摸控制，发挥出了NDS的机能。在游戏中登场的四位主角也有了自己的名字和出身经历。而职业系统在本次也将会做出一些调整，并且四位主角转职同一职业的样子也不一样。这次作品可谓是大飞跃。



←对于FF系列忠实的老玩家相信对这个角色会相当熟悉。

大幅改动后闪亮登场





全新画面很漂亮

←新作品中最显眼的就是3D化的战斗场面，这画面让无数老FANS热血沸腾，不能自已。



老玩家重温感动 新玩家体验经典

←主人公们骑上了在整个系列中一个重要交通工具之一的陆行鸟。

新牧场物语

NDS	游戏原名：新牧场物语			CERO 審査予定
	MI	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定

《牧场物语》10周年纪念新作发表

→角色之间的对白一如既往的那么清新可笑，玩家在进行游戏时心情将轻松到极点是游戏的优势。



MI公司公布了将于NDS平台推出的《新牧场物语》是一款模拟经营类游戏作品，玩家扮演的角色将负责经营一个农场，你可以依靠种植农作物、饲养动物等方法来盈利。游戏内的时间将持续一到三年左右，无论经营状况如何都会结束游戏，并给出评分。玩家将与系列以往作品类似，并更强化与村民邻里的交流。

游戏画面十分清新可爱



←游戏中女角色们的造型都是非常非常萝莉的。



唤起你心中的纯真年代的回忆

→街中的场景有了一些口袋妖怪或是地球冒险的风格。

↑整体形象清新可爱适合女性玩家。

大家一起来牧场纯真生活

ASH

NDS	游戏原名：Archaic Sealed Hert			CERO 審査予定
	任天堂	价格未定	2006年12月31日预定	
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定

"最终幻想之父"坂口博信自信作

"最终幻想之父"坂口博信近日透露了他的DS新作《ASH》(Archaic Sealed Heat)的最新细节。坂口博信说，他的新作的女主人公叫做Aisha，是一位女王，在她的城堡被烧成平地之后成为孤家寡人，但是她发现那些在火灾中被烧死的人又回来了，只不过他们的形体是灰一样的。坂口还暗示，还有其他的一些角色会从未来时代返回这个时代。本作正由坂口博信的Mistwalker工作室紧张开发中，美术总监是为《最终幻想11》和《最终幻想12》做角色设计的皆叶英夫，音乐设计师是崎元仁。坂口博信目前仅仅完成了游戏故事情节部分，他预计游戏在今年是不可能上市的，所以我们最早也只能等到明年了。





↑你的军队会在上方的屏幕显示。你的角色拥有魔法、特别恢复技能和护甲的元素。



团队战术战斗系统令玩家耳目一新

←游戏将回合制的RPG与战略结合起来，玩家可以使用触摸笔指挥你的单位，触摸屏会显示你的敌人的行动状态。

暴风传说

NDS	游戏原名：Tales of the Tempest				CERO 審査予定
	NAMCO	价格未定	发售日未定		
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

家族庞大的传说系列全面登陆NDS!

传说系列是NAMCO旗下最具代表性的角色扮演游戏系列作品。自1995年于SFC上发行系列作品第一部以来，这个系列就受到许多玩家的喜爱。近年来系列作品新作推出的速度也突飞猛进，单是2005年内就推出了两款PS2作品，这次又把传说带到了全新的平台上面来：正式公布了NDS版本的新作。

→《暴风传说》预定年内推出，喜爱系列作的玩家不妨留意。

享受日式RPG的感动 传说系列登场



↓由画中可知本次的主角是个稚气未脱、名为Caius的少年，其余资讯尚待后续公布。

←本次是NDS平台的原创新作，由长久参与系列作制作的画家，猪股睦美担任人物设定。





→目前尚未公布游戏内容，仅公布了游戏的标题与部分主人公的人物设定画。

DQ 怪兽篇

NDS	游戏原名：Dragon Quest Monsters Joker				CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定		
角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

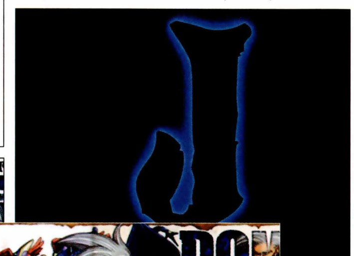
在日本玩家中人气超高的RPG作品

于不久以前的6月12日发售的《少年跳跃》第28期上，《勇者斗恶龙怪兽篇》系列最新作《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》正式发表了，预定于年内登陆NDS平台的这款游戏的移动画面和战斗画面都是完全3D的。游戏的主人公是一位目光敏锐的少年，他左手中指戴着的**スカウトリング**（选拔戒指）是**モンスターマスター**（怪兽大师）的证明。本款游戏对应NDS的Wi-Fi机能，玩家可以将自己的怪兽数据传送到名为"Jokers'GP"的大会中与全国的玩家对战。和以往的传统一样，关于游戏的最新情报将刊登在每月21日发售的VJUMP杂志上。

→在游戏LOGO的后面我们可以看到无数怪兽的身影。

做怪兽大师统治野兽

↓游戏的主题"J"显得格外显眼。





↑绝对全新的《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》，喜欢的玩家一定要关注。



←少年跳跃上面关于游戏的介绍，目前来自厂商的资料实在太少了。

月亮骑士

NDS	游戏原名：Lunar Knight				CERO 審査予定
	KONAMI	价格未定	发售日未定		
动作角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

我们的太阳最新作品——月亮骑士

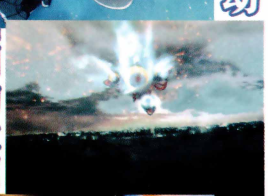
《月亮骑士》(Lunar Knight)是一款动作角色扮演类游戏，从目前公布的情报来看，就是日版的《我们的太阳》的最新作。游戏中玩家可使用的角色有"Lutian"和"Aaron"2位。2人的战斗武器和招数都各有不同，更可以通过游戏中的"时间转换"器在2位角色间切换。游戏的最大特色是白天和黑夜各有不同，"Lutian"在夜间似乎更强大，"Aaron"更适合在白天战斗。

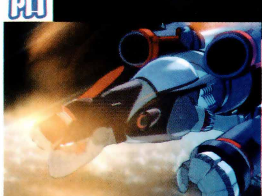
→游戏中的基本攻击是通过枪和剑完成的。

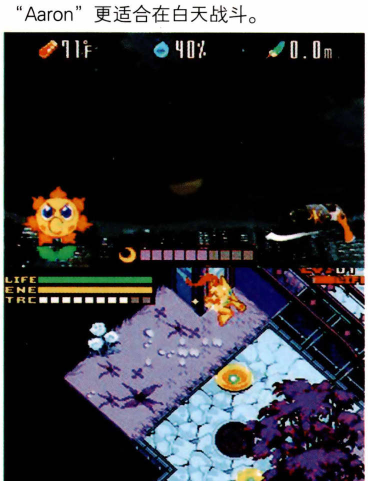
最新的感动 我们的太阳











←特殊攻击是通过触摸屏和触摸笔完成的。

天外魔境 第四默示录

PSP	游戏原名：天外魔境 第四の默示录				CERO 審査予定
	HUDSON	价格未定	发售日未定		
角色扮演	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

当年的经典名作也被搬上了PSP!

《天外魔境 第四默示录》是由名制作人广井王子担任企划、原作与制作的知名角色扮演游戏《天外魔境》系列作品。由RED企划，HUDSON制作发行，移植了这部知名角色扮演游戏系列作PSP移植版《天外魔境 第四默示录》，游戏画面维持与原作相同的2D方式，并保留了原作独特的全萤幕卡通动画式战斗系统，并针对PSP的硬件特性来强化改良。除了原作既有的卡通动画影片之外，还加入了全新制作的新动画影片，并追加新剧情与新角色等原创要素。



令人怀念的游戏画面

↓游戏中的大量情节音乐还被配上了歌词成了MTV。





→游戏的背景由前三代的古日本，转移到19世纪末的美国，叙述远在美国的火之一族后裔们的冒险故事。



玩家重温当年的感动

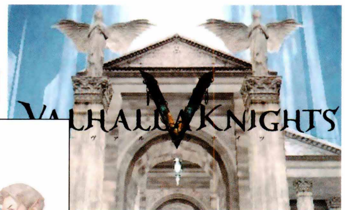
VALHALLA KNIGHTS

PSP	游戏原名：ヴァルハラナイツ			CERO 審査予定
	MMV-I	5040日元	2006年8月10日	
动作角色扮演	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定

领略英灵殿骑士那史诗一般的物语

《VALHALLA KNIGHTS》是一款以幻想世界为舞台的动作RPG，其高自由度的角色创建系统、丰富的转职选择、多达48000种的武器和道具以及150种以上的怪物使得本作的耐玩度极高。厂商本次公开了预告动画，玩家可以欣赏到本作独特的世界观和壮大的冒险内容，在动画的后半部分还插有战斗场面和战斗系统的介绍，另外，关于游戏的系统相关动画也将在近日公开。

→目前公布的游戏资料不多，只有通过厂商提供的影像才能片面地了解这部全新作品。



多名角色性格很鲜明



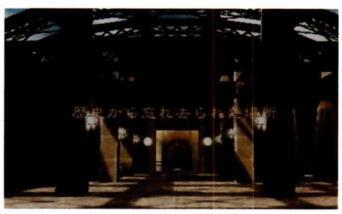
→本作中多名角色的人物设定风格奇特，在众多RPG游戏中可以说是独树一帜。

英灵圣殿骑士 彼此之间命运坎坷



↑在茂密森林中，一缕清流通往一个神秘的人间乐园。

↓被历史遗忘了的那个场所中存在一部分不为人知的历史。



英雄传说 空之轨迹FC

PSP	游戏原名：英雄传说 空の轨迹FC			CERO 審査予定
	Falcom	5040日元	2006年9月28日	
角色扮演	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定

这就是开拓时代的物语：空之轨迹

50年前，导力革命所带来的导力器，被应用于以飞船为首的各种各样的技术领域中，让人们的生活进入飞跃性的富裕时代。另一方面，很多国家为了开发拥有导力力量的兵器而展开激烈的争夺，成为霸权国家是很多国家的意图……在这个错综复杂的时代里，大陆陷入了混乱之中。



经典作品的全新大作

↓似乎在皇宫内正在举行一场比赛。





↑利贝尔王国的洛连特长大的少女艾丝蒂尔自幼向往游击士职业，立志能成为其中的一员。

少年的梦想 天空的轨迹

→游击士是一种从事消灭魔兽和防止犯罪等任务的特殊职业。



英雄传说 天空的奇迹

CC FF7

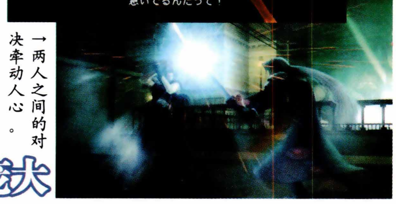
PSP	游戏原名：CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII–			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
动作角色扮演	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定

就算是还有一点剩余价值也要榨干

自1997年1月《FF VII》在PS上发售至今销售数量达到980万本，这样的骄人成绩让众多软件开发公司望而却步。当然开发商SE也不会错过这样一个好机会，推出了以此游戏为中心的外传游戏，其中推出了《FF VII》的动画CG电影更是大受好评。这次SE在《FF》第13作的同时也不忘用《FF VII》的题材榨取最后一丝能用的价值，推出了以《FF VII》故事内容为中心的PSP版最终幻想7－危机核心。



←扎克是此游戏的第一主人公，戏份很多。



→两人之间的对决牵动人心。

系列游戏家族很庞大



↓在各种平台被各种各样形态展开的"FFVII系列编集"。这里改变了原作品的部分世界观卷土重来。



↑这部CRISIS CORE — FINAL FANTASY VII是FFVII系列编集中最新的一部作品。

勇气物语

PSP	游戏原名：ブレイブ ストーリー 新たなる旅人			CERO 審査予定
	SCE	价格未定	2006年7月6日	
角色扮演	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定

勇气物语系列作品在PSP上面登场

↓漂亮的猫女妹妹唱出了治愈魔法，整个战斗画面都显得十分干净，令人看得十分舒服。



PSP版《勇者物语 新的旅人》是根据小说原著的世界观而改编的作品，有着原创的故事情节。本作的主角并非瓦塔尔，不过同样为小学五年级学生，为了拯救病因不明的幼年同伴而进入了幻界。游戏中的人物角色涵盖剧场版的5人总共有11人，角色设计为安田朗，采用的是与PS2版相同的卡通渲染技术。

勇气故事之新的旅人

↓打可爱的食蚁兽也需要勇气。





勇气男主人公的攻击



→虽然是掌机作品但PSP平台的画面表现力值得相信。



异度传说3 斯图拉特如是说

PS2	游戏原名：异度传说3 斯图拉特如是说			CERO 审查予定
	NAMCO	7140日元	2006.7.6	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

战斗并非唯一手段但必须使用武力

↓热血战斗，看来游戏中的主人公是在用变身大幅提高自身能力。



意味深长寓教于乐

有神作之美誉的异度传说系列终于公布了PS2主机上的本款作品，虽然现在新一轮的主机大战已经开始，但是凭借着PS2主机的销量和热爱异度传说系列的玩家，本款作品刚一公布便在玩家间备受期待。由于异度传说系列整个是一部非常庞大的科学幻想故事，整个故事可以涵盖一万年，并且包含了很多神学、圣经、心理学等等深层的寓意，整个系列的人物关系错综复杂，故事内容波澜壮阔，因此虽然我国的玩家有语言障碍，但是却依然不影响我们对本款作品的期待。

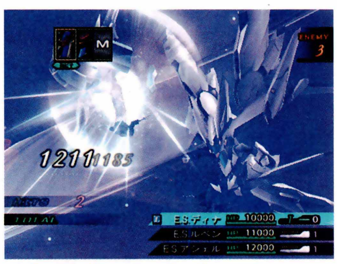


↑屏幕上方的人物头像表示行动次序。



↓kos-mos一剑砍向敌人，本作应该会为玩家解开全部的谜团。

↓驾驶着机体的战斗，无论是攻击力还是体力都大幅提高。



科技发达奇幻世界

伊利斯的炼金术师

PS2	游戏原名：伊莉斯炼金术士			CERO 审查予定
	GUST	7140日元	2006.6.29	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

炼金的世界奇幻的世界神秘的世界

永恒的玛娜2的续集，炼金术士伊莉斯是整个故事的关键人物，而且她不再是前作中的那个小女孩，而是成长为一名芳龄16的妙龄少女，而且也是本作的正式女主角。传说在这个世界中存在着八本魔导书，如果将这八本魔书收集齐全，则会完成收集者的愿望。本作的男主角艾吉是异世界探险组织的一员，与伊莉斯青梅竹马，为了寻找到传说中的八本魔导书，两人一起在异世界中展开了冒险之旅。本作的道具在三百种以上，并且可以由玩家自由搭配，利用好这些自行调治的药品更是胜利的关键。



道具组合千变万化！！

←本作的第一女主角，当年的小妹妹已经亭亭玉立到了嫁人的年龄……

广袤无垠异世界

↓本作的男主人公，为了搜集八本魔导书而踏上旅途。





↑游戏中的大地图，玩家要穿梭于各地之间收集有用的情报，在这些地方还会遇到很多新奇有趣的人和事。

女神异闻录3

PS2	游戏原名：女神异闻录3			CERO 审查予定
	ATLUS	7140日元	2006.7.13	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

奇幻风格人气作品再起女神风！

本作故事发生在一个有海港地区和人工岛的小镇上，主角的学校就在小岛上而宿舍则是在海港地区。本作的发展流程以每天的上课为线索，每天从到达学校开始，至回到宿舍结束。在上课期间，玩家可以对学校周边进行调查。本作的游戏内时间为1年。本作的主角与《Persona》系列的一贯特征有着很大的不同，他不仅可以召唤Persona，还可以将自己变为Persona恶魔。最后他将会成为一个以打败Shadow为目标的军团领袖。虽然游戏中的多数时间都是上课时间，不过到了周末也会有其它活动，例如与其他人约会以提高好感度。

时间分段自由行动 诡异世界疯狂探险



←白天的城市并没有什么特别，但是一到夜晚则完全不同。

夜晚世界大变换 合成卡片为战斗





↑上课的时间要认真学习，下课后则要支配好自己的时间。

真正的奇妙世界

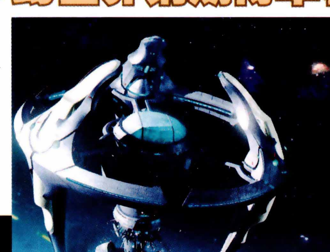
←本系列虽已成名多年，而本作恐怕也是本系列在ps2主机上的最后一款作品。

梦幻之星 宇宙

PS2	游戏原名：梦幻之星 宇宙			CERO 审查予定
	SAGA	7140日元	2006.6.29	
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

梦幻世界请期待单机网络任君选择

↑无垠的宇宙中充满神秘，值得探索。

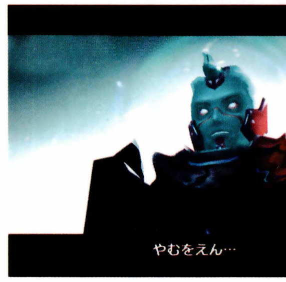


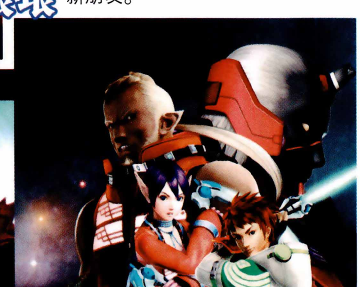
SAGA的著名角色扮演游戏，我国也有很多玩家对本系列异常喜爱。本作更是分为单机和网络两个模式，如果玩家选择单机模式则可享受一款高品质的角色扮演游戏，游戏时间也可高达40小时以上。而网络模式则更能体现出这个系列的最大魅力，玩家可以创建只属于自己的个性角色在20个以上的大迷宫中冒险，可以挑战15个以上的BOSS级怪物，而且本作还支持同屏多人组队进行冒险，玩家更可以通过游戏结识很多志同道合的新朋友。

宇宙无垠 梦幻无限



↑游戏中的敌人，虽然身为反派但格外有气势。





↑主人公的造型由玩家自己设计，充分体现出自己的个性。

.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

PS2	游戏原名：.HACK//G.U. Vol.2 念君之声			CERO 審査予定
	BANDAI	7140日元	未定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

单机也能享受网络游戏的乐趣

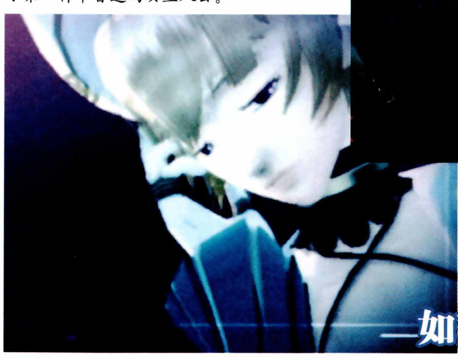
著名的一个模拟网络游戏系列，这次即将登场的是三部曲中的第二部，第一部再诞讲述了男主角为了报仇而成为职业的PK猎人，并在游戏的世界中追寻传说中的PK王三爪痕，并且在最终将三爪痕击败，可惜的是女主人公却失去了神智。本作则继续为玩家讲述后面的故事，和第三部作品一起为玩家揭开全部谜团。游戏依然保持传统，玩家扮演的还是一名在网络游戏中探险的主人公，并可以从单机的游戏中享受到网络游戏合作的乐趣。



↑神秘人物，哈赛欧的好伙伴。

恐怖三爪痕今何在?

↓第一作中昏迷的女主人公。




↑望的姐姐朔，一直暗恋红魔宫宫皇，不知在这款作品中有什么表现。

奇幻的世界——如梦如画如诗歌

勇气物语

PS2	游戏原名：勇气物语			CERO 審査予定
	SCEI	7140日元	2006.7.6	
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

十一岁少年的幻界大冒险

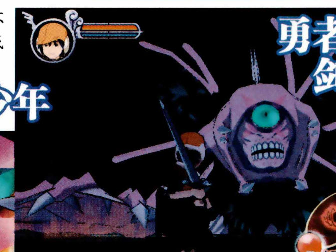
本作是以动画剧场版的故事为主，11岁的少年瓦塔尔的父亲突然离开瓦塔尔，母亲又不明原因地企图自杀。在这种恶劣的情况下，瓦塔尔为了改变命运走进了幽灵屋中可以改变命运的大门，而开始了他在“幻界”间的冒险旅途。幻界是个有剑与魔法世界的幻想地方，在剑与魔法的幻想世界中，瓦塔尔是每隔千年便会出现一次的“旅行者”。

剑玉合成攻击新组合


←全力的一剑砍向敌人，并将敌人砍飞。

→幻界跟普通的世界完全不同，敌人更是形态各异，战胜他们才能继续前进。

勇者的世界 剑与魔法


↓站在玩家身边的似乎是人形机器人。

自古英雄出少年


↑动画版很受年轻人喜爱，希望游戏能够将动画继续发扬光大。



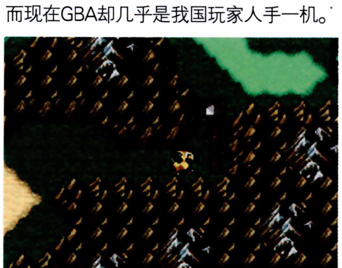
最终幻想5

GBA	游戏原名：最终幻想5			CERO A 全年龄対象
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

史艾繁忙新一年，幻想系列遍开花

堪称是电视游戏机平台上最具影响力的角色扮演游戏《最终幻想》，除了与《勇者斗恶龙》系列并称为日本两大RPG之外，在日本以外地区也获得玩家高度的支持，在我国更是万众仰慕的神作，因此这次的作品移植更让我国的玩家欣喜若狂。毕竟当年拥有SFC的玩家只是少数，而现在GBA却几乎是我国玩家人手一机。


↑进入迷宫的最深处，等待玩家的是最为强力的怪物。






↑陆行鸟绝对是最终幻想系列的代言人，骑着陆行鸟在大地上狂奔更是心情舒畅。

并非简单移植 强力怪物新加入!

←战斗系统充分表现出最终幻想系列的特点，熟悉以前作品的玩家更可以轻易上手。

最终幻想6

GBA	游戏原名：最终幻想6			CERO A 全年龄対象
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

幻想狂潮袭来，掌机玩家喜笑颜开

最终幻想六与五一样，都曾经是最初对应SFC平台，之后移植到PS的作品，这次的GBA版则是第二次复刻。由于两部作品都是2D的游戏，因此在GBA平台上更应该有不错的表现。而今年也许可以算是最终幻想高产的一年，几乎在各个平台上都已经有或者是即将有最终幻想系列的作品问世，其中即将登陆NDS的最终幻想三代更是极其精致，希望这两部作品也能在移植的基础上有所进步，毕竟现在的玩家和当年的玩家完全不同。

↓这次出现的怪物是谁？熟悉系列的老玩家可以一眼看出来。

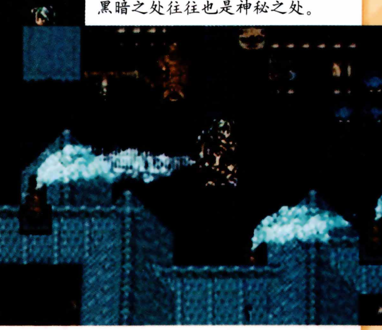


日式幻想风吹过……



↑最终幻想系列的战斗系统一直深受玩家喜爱，这次玩家们更能在掌上随时进入幻想的世界。

↓迷宫深处阴森恐怖，但是却不能阻止住勇者们前进的脚步，更何况黑暗之处往往也是神秘之处。



难忘DQ20年。

——《勇者斗恶龙》回忆录：天空、海洋、大地和被引导的人们

1986年5月27日，Enix在FC上发售了一部名叫Dragon Quest（以下简称DQ）的角色扮演游戏，这个游戏后来在家用机史上占据了不可动摇的地位。《勇者斗恶龙》如今已经是日本的国宝级游戏，不但在日本，更在亚洲和欧美玩家中广为流传。时至今日，DQ走过了不平凡的20年。作为DQ系列的忠实玩家，我们有许多话要说，但是正如古人所言，这段波澜壮阔的历史，究竟从哪里说起呢？我们先看一看这个系列20年来走过的轨迹吧：

《勇者斗恶龙》的诞生，在当时只是一个偶然。角色扮演游戏最初并非起源于日本，而是和游戏机一样来自大洋彼岸。早在1979年，Might and Magic（魔法门）在个人计算机上出现，后来与同年诞生的Ultima（创世纪）和稍后的Wizardry（巫术）并称为三大西式RPG。这些游戏的世界观秉承了桌面游戏《龙与地下城》的风格，让人们在中世纪的幻想世界中使用武器和魔法与种族为人类或妖魔的对手一较高下。在计算机的图像处理能力低下的70年代，这样的游戏比起单纯的“打飞机”和“警察抓小偷”，在内涵方面要显得高出一截。而《勇者斗恶龙》的世界观，正是从这些作品中延续下来的。

说到《勇者斗恶龙》，我们就不得不提到DQ系列的创始人堀井雄二。早在80年代初期，他就在Enix举办的计算机编程比赛中脱颖而出，成为被该社录用的人才。和他一起被录取的还有中村光一，后来成为Chunsoft的社长。中村和堀井都对西式RPG十分感兴趣，他们在Enix工作的时候，就希望能够……个世界观制作一个游戏。但是限于日本玩家的认识和喜好，游戏的内容不能照搬西方RPG。在堀井看来，要制作出日本玩家能够接受的RPG，就必须开创一种新的风格。还好堀井并不是孤军奋战的。除了和他一起入社的中村光一之外，他还有几位天才级的好朋友。这些人中包括爱好游戏的音乐制作人杉山弘一，以及当时已经凭借《阿拉蕾》和《七龙珠》在日本红透半边天的漫画家鸟山明。

靠着和这些优秀艺术家的私人关系，堀井把他们纳入自己的游戏制作团体。就这样，最初的《勇者斗恶龙》诞生了。

《勇者斗恶龙》具有中世纪骑士传说的世界观，独特的游戏方式。由杉山弘一创作的雄壮音乐和鸟山明笔下生动活泼的角色形象，使日本的玩家在这个游戏诞生的瞬间就接受了它。尽管初代DQ由于技术原因存在着很多局限，但是它在日本游戏界取得的巨大成功是没有争议的。在1986年，能够和《勇者斗恶龙》相提并论的角色扮演游戏，只有任天堂推出的动作RPG《赛尔达传说》。

说到《勇者斗恶龙》译名的由来，我们不得不感谢海峡对岸的同胞们。作为中文电玩资讯杂志的先驱者，当时的编辑们能够给DQ起这么一个响亮的名字，真是难能可贵的事情。那时候台湾省电玩杂志给日本游戏取译名的过程都很随意，有时候脑子都不走就想了出来，结果导致大量游戏译名和原名差了十万八千里，像“太空战士”……相比之下DQ的名字显得很有气势，也正是因为这个，后来所有接触DQ的中国玩家都接受了这个译名，真是不容易的事情。实际上这个系列只有1代的最终BOSS是龙王，其余各代大都不是。但“龙”在游戏中的地位却一直不低，要不然就不会叫Dragon Quest了。

《勇者斗恶龙》一共在FC上出了4部作品。随着游戏制作经验的积累，制作水平也得到了逐步提高。勇者从1代还是孤军作战，到了2代就组成了3人的冒险队伍，并且要经历寻找同伴的过程，这个过程使游戏的剧情更加紧凑，更好地体现了故事性。到了第4代的时候，游戏的故事剧本已经编写得十分错落有致了。8名能力不同、性格各异的主角的经历，被串联在5个故事里。而这些故事又和游戏的主线有着直接的联系。这样一来，整个剧情层次分明，又能做到浑然一体，真不愧是超级无敌海景RPG。（某编：喂，你《食神》看多了吧！）就这样，DQ系列从第二部开始，就成为无数日本玩家逢售必买的软件。DQ2和DQ3发售时由于玩家连夜排队，影响了学习和工作，迫使Enix不得不将以后的DQ发售日改在法定假期。DQ让角色扮演类型的游戏在日本生根发芽，并且长成了参天大树。从此日本的RPG游戏以《勇者斗恶龙》为参照标准，按照风格的不同分为“勇者派”和“反勇者派”两大阵营。很多年过去了，能够真正和DQ分庭抗礼的“反勇

1986年
- 11月 移植版《勇者斗恶龙》（MSX2）发售
- 10月 音乐集《勇者斗恶龙 组曲》发售
- 5月《勇者斗恶龙》初代（FC）发售

1987年
- 8月 Family Classic音乐会《勇者斗恶龙的世界》召开
- 1月《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之众神》（FC）发售

1988年
- 12月 录像带《勇者斗恶龙 幻想、视、界》发售
- 11月 小说版《勇者斗恶龙 众所周知的传说》登载
- 2月 移植版《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之众神》（MSX）发售
- 2月《勇者斗恶龙Ⅲ 再造传说》（FC）发售

1989年
- 12月 小说《勇者斗恶龙 道具物语》登载
- 12月 动画《勇者斗恶龙》第一期放映开始
- 9月 小说《勇者斗恶龙 恶灵之众神》单行本发售
- 7月 小说《勇者斗恶龙 怪兽物语》登载
- 4月 小说《勇者斗恶龙》登载

1990年
- 11月 小说《勇者斗恶龙Ⅳ 众所周知的传说》登载
- 8月 小说《勇者斗恶龙Ⅲ》单行本发售
- 4月 漫画《勇者斗恶龙 4格漫画剧场》登载
- 3月 小说《勇者斗恶龙 精灵鲁比斯传说》单行本发售
- 3月 漫画《勇者斗恶龙 达伊的大冒险》单行本发售
- 2月《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者》（FC）发售

1991年
- 9月 漫画《勇者斗恶龙列传 罗特之纹章》单行本发售
- 3月 小说《勇者斗恶龙Ⅳ》单行本发售
- 1月 动画《勇者斗恶龙》第二期放映开始

1992年
- 9月《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》（SFC）发售
- 3月 小说《勇者斗恶龙 众所周知的传说 罗特篇2》登载

1993年
- 12月 复刻版《勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ》（SFC）发售
- 12月 漫画《勇者斗恶龙 精灵鲁比斯传说》单行本发售
- 9月《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》（SFC）发售
- 6月 小说《勇者斗恶龙Ⅴ》单行本发售
- 2月 广播剧CD《CD剧场 勇者斗恶龙》发售

1994年
- 9月 小说《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》登载
- 9月 小说《勇者斗恶龙Ⅴ 众所周知的传说》登载

1995年
- 12月《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》（SFC）发售
- 10月 漫画《史莱姆冒险记》登载
- 7月 漫画《特鲁尼克全家冒险记》登载



堀井雄二

1954年出生。DQ系列剧本编写人，设计人，被誉为"日本RPG之父"。除DQ之外，代表作还有推理冒险作品《鄂霍茨克迷失记》，以及TAB名作《大富翁》等许多作品。



杉山弘一

1931年出生，1968年开始作曲。一直负责DQ系列的作曲工作。除游戏音乐之外，还从事多领域的音乐创作。由于杉山先生年事已高，人们希望DQ后续系列的作曲工作能够顺利进行。



真岛真太郎

从DQ5开始担任艺术总监至今。在他的处理下，图像的发色数比以前有了显著的提高。他是次世代DQ开发者中责任最重的人之一，也是DQ制作班底年轻化的代表。



鸟山明

1978年开始在《少年JUMP》上发表作品，1979年《IQ博士》开始连载。此后他依靠《IQ博士》和《龙珠》两大系列成为日本最著名的漫画家。DQ系列的原画一直由其担任。

者派”作品，只有Square的《最终幻想》系列而已。

相比之下，Dragon Quest这个名字对大洋彼岸最初玩RPG的欧美玩家就要陌生一些了。出于种种原因，Dragon Quest的名字在西方没有叫开，而是改用了Dragon Warrior。（以下简称DW。顺便说一下，DQ在90年代初刚流入中国大陆的时候，许多D商并不知道“勇者斗恶龙”的名头，于是根据“Dragon Warrior”给这个游戏生安了一个译名叫“恐龙斗士”，使编者不得不倒。）不过这也不是什么坏事。由于美版发售的日期比日版晚2年左右，Enix对最初的2部DQ并没有进行简单移植，而是在编程、系统设计和许多细节上做了很好的改进。因为硬件技术的不足，原先的DQ1、2都是用密码记录的，但是美版的1和2都使用了记忆电池。另外1代中比较明显的BUG（或者说是设计方面的缺陷）都得到了修正。2代的开头更追加了剧情中蒙布尔克王国被怪物毁灭的内容，使故事更加完整了。后来移植到SFC和GB的日版DQ2的开头都使用了这段剧情DEMO。

尽管DQ的美版素质并不亚于日版，但是毕竟欧美游戏玩家的审美观点不同。虽然RPG是在欧美起源的，但是这个类型的游戏一般只在个人电脑上流行。而欧美家用机的玩家更喜欢动作、射击和体育类的游戏（到现在也还是这样），所以改名为DW的《勇者斗恶龙》在西方并没有像在东方一样红起来。在做完DW4之后，Enix取消了DW5的发售计划，原本已经公布发售日期的美版《勇者斗恶龙V》在制作接近尾声时被强行拿下了。DW从来也没有在SNES平台上登场过，这是一件很遗憾的事情，甚至到了Enix与Square合并的今天，DQ系列的制作人也没有对此事做出哪怕是最难让人信服的解释。这种沉闷局面一直持续到1998年底，当《勇者斗恶龙 怪兽篇》借着任天堂《口袋妖怪》的东风在欧美玩家的GB上实现逆袭之后，Dragon Warrior才算是重新进入了西洋人的视野。

不管堀井这家伙心里在想什么，有一件事情是明确的，那就是《勇者斗恶龙》在东方的金字招牌无论如何也不能倒。随着SFC版DQ的发售，日本家用机玩家对于《勇者斗恶龙》的喜好比以前有增无减。在1992年和1995年推出的5代和6代将DQ的人气提升到如日中天的地步，这标志着DQ全盛时期的到来。其后，随着各大游戏制造商在主机换代时对任天堂的疏远，原本依靠任氏大树乘凉的Enix也在考虑游戏平台的转换工作。不过，和Square当时报复性地甩下任天堂“绝尘而去”相比，Enix始终对任天堂怀有深厚的感情，从它在N64上推出《J计划2》就可以看出来。不过在96年之后，能够唱响次世代市场主旋律的，毕竟是PS和SS两大主机。考虑到现实的游戏环境，DQ的续作也只能在这两部主机其中一台上面推出。

Square当时义无返顾地投在了SCE门下，FF7、8、9三连发取得了丰厚的回报。而Enix却保持着冷静谨慎的态度。它在SS上推出了《七风岛物语》，这件事当时被视为Enix对SEGA的试探行为。不过那时候SS主要靠街机移植游戏支持，至于RPG方面，SEGA的亲密伙伴Game Arts将《格兰蒂亚》定性为“对抗FF7的大作”。SEGA主机的支持者对于DQ的热情并不大，这就使Enix早就下定决心把DQ7做在PS上。在98年初，Enix同时宣布加盟了PS、SS并宣布《勇者斗恶龙VII》将登陆PS平台。为了向多年来一直栽培DQ的任天堂表示歉意，Enix的社长福岛康博亲自前往任天堂京都本部，向山内溥说明原委，并且取得了谅解。当SCEI前社长德中晖久在得知Enix宣布制作PS版《勇者斗恶龙VII》的消息之后，不由得感叹道：“我们头上终于有了一片青天。”

尽管PS版的DQ7经历了难产的阵痛，而且其素质在系列中并不能算是上乘之作，但是它却成为PS上销量最高的软件之一。然而DQ7在PS上登场之时，PS2都已经发售，而且Square都已经公布了FF10的内容。在画面、音效甚至平台机能上完全占不到便宜的DQ，在FF10光芒的照射之下不免显得有些黯然。很多喜欢这个系列的玩家不禁悲观起来：DQ的前途究竟在哪里呢？

不过正所谓人算不如天算，一年之后，电视游戏业界出现了前所未有的混乱局面。先是SEGA号称挑战PS2的DC在和PS扛了三年之后陷入停产困境，然后Square砸进无数金钱搞的CG电影《最终幻想：灵魂深处》因为背离了“最终幻想”的要素既不被玩家接受也不受到好莱坞专业人士的认可，闹到两头不沾血本无归。以前叱咤风云的软硬件制造商纷纷落马，而Enix却得以独善其身。这其中的原因其实很简单，凭借着和SCE与任天堂的良好关系，Enix在家用机和掌机的主流平台上都可以制作游戏，这比起Square在一棵树上吊死要好得多了。

2003年，Enix和Square宣布合并。就像SNK与CAPCOM在一起制作格斗游戏一样，这件事情虽然让人难以置信，但它却实实在在地发生了。随着新一代主机大战的明朗化，DQ转战PS2也成了板上钉钉的事实。复刻版的DQ5在PS2上的尝试取得成功之后，DQ全系列最新正统作品《勇者斗恶龙VIII 天空、海洋、大地和被诅咒的公主》（全系列最长副标题……）以全新姿态登场。400多万的销量不但让Enix大赚特赚，而且也令制作DQ8的Level 5名声大噪，一时间成为业界关注的对象。一年之后，当《勇者斗恶龙VIII》推出海外版的时候，终于破天荒地使用了Dragon Quest这个名字。

就这样，在一批又一批制作者的努力下，《勇者斗恶龙》系列在20年内虽然几经风雨，但是始保持着百万级的销量。作为角色扮演游戏的一个神话，DQ在玩家心目中的地位始终无人能够撼动。在许多玩家看来，能够超越DQ的游戏，只有新一代的DQ才能做得到。

1996年

12月 复刻版《勇者斗恶龙Ⅲ 再造传说》（SFC）发售
2月 SFC卫星频道《BS勇者斗恶龙1》放送开始

1997年

9月 漫画《勇者斗恶龙 幻之大地》登载
4月 小说《勇者斗恶龙VI》登载

1998年

9月《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇世界》（GB）发售
3月 漫画《勇者斗恶龙》登载
3月 漫画《勇者斗恶龙 阿莉娜公主》登载

1999年

12月 漫画《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫2》登载
9月 复刻版《勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ》（GB）发售
9月《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫2》（PS）发售

2000年

12月 复刻版《勇者斗恶龙Ⅲ 再造传说》（GB）发售
11月 漫画《勇者斗恶龙 怪兽篇+》登载
8月《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》（PS）发售
5月 手机游戏《工会赌场》配信开始
5月 手机游戏《卡片祠堂》配信开始

2001年

12月 移植版《特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫Advance》（GBA）发售
11月 复刻版《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者》（PS）发售
11月 漫画《史莱姆大作战》登载
7月 手机游戏《史莱姆赛马》配信开始
7月 漫画《勇者斗恶龙 伊甸的战士们》登载
5月 手机游戏《豪华赌场》配信开始
4月 小说《勇者斗恶龙Ⅶ》登载
4月《勇者斗恶龙怪兽篇2 伊露的冒险》（GB）发售
3月《勇者斗恶龙怪兽篇2 鲁卡的旅程》（GB）发售

2002年

10月《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫》（PS2）发售
9月 手机游戏《勇者斗恶龙 怪兽伙伴》配信开始
7月 手机游戏《勇者斗恶龙 赌场风云》配信开始
6月 手机游戏《勇者斗恶龙怪兽篇V》配信开始
5月 复刻版《勇者斗恶龙怪兽篇1·2 星降勇者与牧场的伙伴们》（PS）发售
1月 手机游戏《勇者斗恶龙怪兽篇》配信开始

2003年

11月《史莱姆大冒险 冲击的尾巴团》（GBA）发售
9月 手机游戏《勇者斗恶龙 战斗赛车》配信开始
9月《剑神勇者斗恶龙 复苏的传说之剑》发售
3月《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》（GBA）发售
3月 手机游戏《勇者斗恶龙怪兽篇EZ》配信开始

2004年

12月《DQ与FF in 富有街》（PS2）发售
11月《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地和被诅咒的公主》(PS2)发售
8月 手机游戏《勇者斗恶龙EZ》配信开始
6月 移植版《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫Advance》(GBA)发售
3月 复刻版《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》（PS2）发售
3月 手机游戏《勇者斗恶龙ⅱ》配信开始

2005年

12月 漫画《史莱姆大冒险》登载
12月《史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团》（NDS）发售
7月 手机游戏《勇者斗恶龙Ⅲ》配信开始
7月 漫画《勇者斗恶龙列传 罗特的纹章 意志的继承者》登载
7月 漫画《勇者斗恶龙列传 罗特的纹章 Returns》登载

2006年

5月 手机游戏《勇者斗恶龙怪兽篇 Mobile》配信开始
5月《DQ与FF in 富有街 Portable》（PSP）发售
5月《剑神勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》（Wii）在E3上发表
4月《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》（PS2）发售
1月 手机游戏《勇者斗恶龙扑克牌DX 金属版》配信开始

Future

更多勇者系列游戏计划进行中……
《不可思议的迷宫》续作开发中
以《勇者斗恶龙》为主题的更多游戏在手机是推出
《勇者斗恶龙Ⅸ》即将在次世代主机上推出
《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》（NDS）预备发售

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

开拓日本国民RPG土壤的“始祖RPG” 确立后世角色扮演游戏标准的开篇之作

在以动作和射击游戏唱主角的FC全盛时期，DQ的出现使许多玩家感到新奇。在他们看来，这是一种全新的游戏方式。这个游戏只依靠输入指令打倒敌人，靠获得经验值来提升自己的能力，从而挑战更强大的对手。游戏的主题是与妖魔鬼怪的恶势力交战，这样的世界观让人感到很亲切。因为不存在动作要素，无论是谁都可以轻松地游戏，所以DQ一下子就在日本普及开来了。它开创了日式RPG这个新的游戏类型，在游戏史上具有里程碑的意义。

STORY



在很久很久以前，一片名叫“阿雷夫加鲁多”的大陆曾经在大魔王的妖术下陷入黑暗之中。勇者罗特从神那里得到了光之玉，消灭了魔王，把光明带回到大地上。很多年过去了，人们一直沉浸在平和的生活中，谁知恶魔的化身“龙王”突然出现，夺走了光之玉和这个国家的公主。于是继承罗特血统的勇者在国王的鼓励下开始了斩妖除魔，拯救公主和世界的大冒险。

COMMENT

作为《勇者斗恶龙》的第一代作品，DQ1总计销售了150万份。这个游戏从剧本策划到制作完成仅用了不到五个月的时间，这从现在的角度看来是难以想象的。当时堀井为了给DQ的宣传造势，十分大胆地邀请



↑美版的1代在这方面做得就好多了。

漫画家鸟山明担任游戏人物形象的设计，并在《少年JUMP》上做了广告。当时鸟山明的漫画事业正值巅峰期，《七龙珠》在《少年JUMP》上连载得火热，这份杂志的最高销量超过700万，在这样一个媒体上宣传，DQ系列想不成功也难啊。

因为当时环境的限制，游戏不成熟的地方有很多。其中最显著的一点就是画面。在日版DQ1里，所有的人物只有一个姿势，无论朝哪个方向走路都保持着平移的状态，尤其是横向移动时，走起路来和螃蟹一样。由于人物不会转向，游戏中对话的时候必须先选择对话的方向，这样一来就会出现很滑稽的场面：当你的北边有人时，你选择“对话”（**はなす**）指令，但是选方向时却选了“南”，那么屏幕上就会提示：“这个方向没有人”……尽管玩家们并非智商不足，但是看到这样僵硬的设计，当时也只好无语了。后来这种情况在美版的DW1中得到了修正，玩起来顺手多了。

勇者斗恶龙资料统计	
日文原名	**ドラゴンクエスト**
英文原名	Dragon Quest I
机种	Family Computer
发售日	1986年5月27日发售
价格	5500日元
敌人种类	38种
咒文种数	10种
日本销量	150万套

ELEMENTS

台阶（かいだん）

这是只有初代才有的指令。当角色来到有台阶的地方时，必须输入这一指令才可以上下台阶。虽然现在看来这种指令很傻，但是那时候DQ只有64K容量，这么做也是没办法的办法。好在后来的作品里上下台阶都成为自动的了，不过在台阶上走路时留下的“咔咔”的脚步声倒是从第一代就有的。

罗拉公主（ローラひめ）

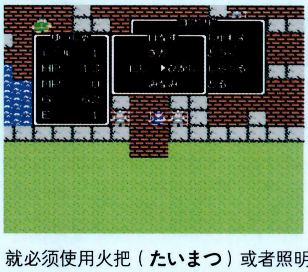
虽然是一国之君的女儿，却被龙王绑架了，半年来一直音信全无。勇者去讨伐龙王的时候，国王委托他去把公主救出来，并且承诺事后把公主嫁给他（看来勇者拯救世界的动机也不是很纯）。从本质上讲，这个公主和马里奥天天费心费力去拯救的碧奇公主没什么区别。唯一的不同是，如果勇者救出公主之后不立刻去见国王，而是带着她去旅店休息的话，第二天旅店的老板会问你昨夜是否很happy（汗）。虽然国王已经许婚，但是……我还是不说什么了吧。

1对1的战斗（1on 1バトル）

本作由于容量的限制，没有队伍的概念，只有勇者一个人冒险。相应地，怪物们也很仗义，一次只出来一个和勇者单挑。在1对1的较量中，勇者还是比较占便宜的。但是到后来，随着怪物等级的提升，勇者挂掉的几率也越来越大。一旦在战斗中被打败，勇者就会被救回城中，而且资金会失去一半。（难道说救勇者的人不是义务劳动？晕啊……）

洞窟和火把（どうくつ&たいまつ）

在历代DQ中，只有1代的洞窟是模仿真实的，里面一片黑洞洞。要想看清地形，


←和人说话居然要先指定方向，真是奇怪的设计。

就必须使用火把（**たいまつ**）或者照明魔法（**レミラーマ**）才可以。在使用照明手段之后，勇者周围就会出现一个被照亮的区域。在这样洞窟中冒险真得很刺激，但是由于洞窟里都是迷宫，这样冒险也是很容易让人转向的。

DRAGON QUEST II

首次引进团体作战系统 齐冒险同仇敌忾 在游戏中体会伙伴友情 共患难亲密无间

DQ1推出之后仅仅过了8个月，续作就登场了。虽然游戏制作的速度快得惊人，但是游戏素质比前作有增无减。在继承了前作系统的同时，首次加入了同伴系统，一共有3名角色一同进行冒险，世界地图也比1代大了将近4倍。与此相对的是敌人也开始成群结伙地出现了。在大部分情况下，玩家要面临以少对多的情况，这就让冒险初期的难度高了不少。但是等3人队伍凑齐之后，游戏的乐趣会随着主角等级的增加而大大上升，这就使得玩家们不得不去拼命练级，并且把它当作一种乐趣。

STORY

DQ2的故事发生在第一作的100年以后，拥有罗特血统的勇者的后代在新大陆上


←这一代中复活咒文的密码已经达到了变态的长度。

建立了许多新的国家，并且一直繁衍下去。这时恶魔之爪再次伸向了世界。邪恶神官哈根妄图解放破坏神希多的力量征服世界，他派遣手下摧毁了蒙布尔克王国的城堡，国王不幸遇难，公主下落不明。一名负了重伤的士兵支撑着身体赶到同是罗特勇者后裔统治的罗伦西亚王国，在临死之前向那里的国王通报了一切情况。国王决定派自己的儿子前往萨马尔多利亚王国，和那个国家的王子一起打探遇难公主的下落。就这样，王子担负起勇者的责任，踏上了冒险之旅……

COMMENT



DQ2去掉了1代的一些硬性BUG（如人物在地图上平移，说话要先指定方向，下台阶得需要选项等等），在游戏运行方面更加流畅。除了游戏编程人员的努力之外，游戏容量比以前增加了一倍也是一个重要的原因。由于队伍制和群体战的引进，冒险的复杂性比以前提高了。在游戏序盘，由于罗伦西亚王子不会使用魔法，所以必须依靠药草才能维持体力。而当时偏偏有不少敌人群体出现，使玩家一时难以招架。当经过一番周折找到经常走错路的萨马尔多利亚王子之后，队伍里算是有了个能加血的军医，战斗起来暂时轻松一些。另外这个路痴王子在很多情况下可以使用“防御”指令吸引敌人的攻击，充当人体盾牌（在等级较低，习得魔法和MP都很少的情况下，这一招很有实用性）。当二人的等级都提升一些之后，就可以比较得心应手地配合作战了。前往新大陆之后，寻找公主的过程也是比较富有戏剧性的。原来公主被怪物变成了一只小狗，就在新大陆的第一个村子里。和小狗对话之后它会跟在你后面，就像加入了队伍一般。不过要想真正收她入队，必须在沼泽中找到太阳神之镜，使她恢复原形才可以。公主是位很有潜力的魔法师，但是她的身体太弱，往往禁不住几下就撒手西去，还害得两位王子拖着棺材去教会花钱为她复活。（说来也怪，DQ里的角色一旦死掉就变成棺材，难道这些勇者们都有必死的觉悟，每次都要抬棺出阵不成？）总之这三位角色需要经过一段磨合才能被玩家运用自如。另外游戏的各种事件也变得更有联系，勇者必须完成一定条件才能继续发展剧情。这也成为日后单线剧情的RPG游戏遵循的惯例。这部作品在DQ史上地位很高。后来它和1代一起被先后复刻到SFC和GB上。

勇者斗恶龙II恶灵之众神	
日文原名	**ドラゴンクエストII　恶灵の神々**
英文原名	Dragon Quest II
机种	Family Computer
发售日	1987年1月26日
价格	5500日元
敌人种类	82种
咒文种数	22种
日本销量	242万套

ELEMENTS

复活的咒文（ふっかつのじゅもん）

FC日版的DQ1、2由于制作技术和容量有限，所以采用了密码记录的方式。DQ1由于只有1人冒险，所以最多只用到20个字母。而2代由于剧情繁杂，角色和道具的数据众多，所以复活咒文的长度最多达到了52个字母！要想把游戏继续下去，就必须将密码一字不差地抄录下来才可以。每当玩家们在屏幕上看到意味着记录丢失的“**じゅもんが ちがいます**”（咒文错误）的时候，心中所受的打击不是一般的语言可以形容的。这可是DQ啊啊啊啊啊啊啊……（玩家的悲鸣在电视机前回荡）

通向隆达尔基亚的洞窟(ロンダルキアに通じる洞窟)

这个迷宫的难度在整个系列里也是数一数二的。其中不但有陷阱，还有走错方向就得重来的妖惑地带。另外这里的敌人也是个顶个的厉害。如果没有攻略手册的指引，恐怕许多玩家都会放弃的。考虑到游戏的平衡性，Enix在后来的DQ中都没有设计太多更变态的洞窟。不过也有许多玩家以能够通过这样高难度的洞窟而感到自豪。


↑寻找伙伴的过程是冒险的乐趣之一。

终结罗特三部曲的华丽之作 今日方登场
玩家自己亲手缔造勇者传说 感动无极限

DQ2发售1年之后，堀井以其独特的创意，将三代的剧本直接和这个系列的起源——罗特连了起来。原来3代的主人公就是数百年前打败意图统治世界的大魔王，后来被册封为“罗特”的勇者。也就是说，3代中玩家需要进行的冒险正是罗特本人成长的历程。DQ3一开始的世界地图和现实的地球很相似，只是在南太平洋上凭空多出一块大陆，上面有一座名叫阿里阿罕的城堡，我们的勇者正是生活在这个国家的勇士奥鲁德加的儿子。他的父亲在和魔王巴拉摩兹的作战中不幸坠入火山，生死不明。当主人公16岁生日那天，母亲带他去见国王，国王要他继承父亲的意志，带领伙伴一起挑战魔王。就这样，壮绝的冒险开始了。

勇者斗恶龙III 再造传说	
日文原名	**ドラゴンクエストⅢ そして传说へ…**
英文原名	Dragon Quest III
机种	Family Computer
发售日	1988年2月10日
价格	5900日元
敌人种类	144种
咒文种数	60种
日本销量	380万套

STORY



虽然勇者和他的伙伴们在游戏中都是没什么个性的角色，但是游戏的主剧情并不平庸。勇者之父奥鲁德加在掉入火山之后并没有死去，而是在另外一个世界里与怪物对峙了10多年的时间。当勇者一行打败了巴拉摩兹，才发现通向地下世界的入口，到达阿雷夫加鲁多大陆（1代和2代的世界）。而真正的大魔王——索玛就在那里等着他们。最后勇者终于见到自己的父亲，但是他却因为与怪物搏斗壮烈牺牲。在临死前，他鼓励自己的儿子将魔王打败。就这样，在清除了地下世界的祸根之后，勇者被国王授予“罗特”的称号，他的武器装备也作为传说中的宝物被后世景仰。直到有一天，勇者的继承人为了讨伐掠走公主的龙王，重新举起了这把缔造传说的罗特之剑……

COMMENT



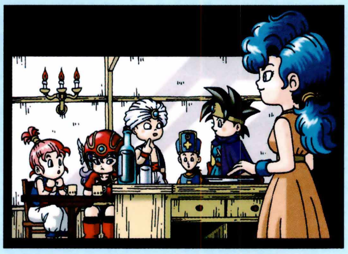
DQ3推出之前，RPG界已经出现了FF、梦幻之星等“反勇者派”作品，为了巩固勇者系列作为RPG之王的地位，堀井在这一代做了许多创新。首先是游戏的记录方式从密码改为电池记忆，变得更加简便安全。这样一来玩家终于不必为时不时就出现的“咒文错误”痛不欲生了。另外游戏描绘的世界使人联想到自己生活的环境。当主人公一行走出阿里阿罕大陆，来到世界其他地方的时候，顿时有了一种开阔的感觉。而游戏的主要系统——伙伴自由搭配和转职系统，使玩家觉得游戏的自由度提高了很多。在这一代里，玩家不必辛苦地挨个寻找同伴，只要去英雄们聚会的小酒店里，随时都可以组成4个人的队伍，这样游戏初期冒险的难度就大为降低。而到了游戏中盘的达玛神殿，除勇者之外的角色在达到一定等级之后都可以进行职业转换。只要得到“领悟之书”，僧侣或者魔法师就可以转职成为会使用攻击和回复两种咒文的贤者。贤者在队伍中属于全攻全守的人物，只要MP足够，几乎可以在任何恶劣环境中应付自如。基本上，勇者+战士（武术家）+僧侣+魔法师（后转为贤者）的队伍可以从开始一直用到最后。而商人、游戏者、盗贼（SFC版追加）等角色也有其独特的作用。玩家可以根据个人喜好，组合出不同的队伍，冒险的乐趣自然也不一样。

总的来说，3代作为DQ罗特系列的前传，在故事编写方面与1、2两代遥相呼应，严丝合缝，可以说考虑得十分周密。作为这个系列最后的作品，3代给众多玩家心中悬而未决的问题留下了完美的答案：究竟谁是传说中的罗特呢？根本就没有罗特， 或者人人都是罗特……老爸老妈、大哥小妹、男孩女孩，只要有“心”，能够把这个游戏完成，人人都是罗特！（某编：这厮确实是看《食神》中毒了……）

ELEMENTS

职业与角色创作（職業とキャラ作り）

DQ系列首创的职系和转职系统在本作登场。玩家可以在露伊达的酒店设计自己喜欢的角色，然后和他们一起冒险。到了达玛神殿之后，玩家可以让同伴们转换职业。转职之后等级就会变成1，必须从头练起。这就使玩家们投入更多的时间去练级，以取得更好的效果。



↑露伊达的酒店是英雄们聚会的场所。

昼夜更替（昼と夜）

本作中首次出现了时间的概念。随着角色们在地图上的移动，会出现昼夜更替的情况。在白天和晚上会发生不同的事件，而某些特殊事件也只会在特殊时段内发生。这就让游戏更有乐趣性。另外，怪物们在夜晚出现的种类和强度都比往常增加不少，是练级的好时机。

斗技场与迷你游戏（ゴロシアムとミニゲーム）

在这一代，游戏中首次出现了可以赌博的斗技场，可以用买输赢来猜怪物比赛的冠军，并且以此来赚钱。从此之后，DQ各代都出现了形形色色的迷你游戏。在SFC版重制的DQ3里，还追加了大富翁游戏，玩家在城堡中以掷骰子走格的方式进行冒险。

天空系列新作的开端FC时代DQ的终结
众多角色鲜明的形象 构造不朽永恒经典

DQ的4、5、6三部作品被称为天空三部曲，天空之城、天空族人、天空装备是这个系列的共同特征。而天空三部曲中勇者们的最终装备是天空之剑、天空之铠、天空之盔和天空之盾，所以这三代的勇者也被称为天空之勇者。

经过罗特三部曲的辉煌之后，DQ在RPG界的王者地位虽然没有改变，但是FF和其他RPG游戏的异军突起使DQ的开发层有了危机感。堀井雄二认为，勇者系列如果想成为一棵常青树，就必须吸收新鲜的血液。此时和堀井合作的中村光一早已做了Chun Soft的社长，成为独立的游戏制作人。实际上前3部作品里也含有Chun Soft的不少功劳，堀井对中村的制作能力很信服，于是将制作DQ4的任务继续交给了他。与以前不同的是，这一回在游戏的开头就将Chun Soft的名字打在了游戏画面上。



↑在地牢救人的时候，居然发生了ぱふぱふ事件。

STORY

本作采用了分章节叙述故事的系统。一共分为5章。这五章的内容分别是《王宫的战士们》、《顽皮公主大冒险》、《武器商特鲁尼克》、《蒙帕帕拉的姊妹》和《被引导的人们》。前4章中每章的主角都是第5章里勇者的同伴。每一章都提到了魔王迪斯皮萨罗的恶行和勇者的传闻，而最后一章则由勇者作为核心人物，上演一出压轴的好戏。来自五湖四海的战士们为了一个共同的目标走到了一起，这个目标就是：消灭魔王迪斯皮萨罗，把和平还给世界。而PS重制版还有一个隐藏的剧情：用世界树之花使皮萨罗的女友罗扎丽复活，然后由她来说服皮萨罗，原先与玩家为敌的魔王将会成为我方角色！之后再去挑战暗中策划阴谋的邪恶神官，胜利之后就可以看到皮萨罗的结局。

COMMENT

从游戏系统上来说，DQ4创新的动作很大：除了章节系统之外，可以搭载多名伙伴的马车系统和指挥伙伴战斗的AI作战系统使玩家们耳目一新。虽然3代是号称伙伴系统最丰富的一代，但是每次冒险想换人的话都必须要到酒店，而4代中虽然角色数量没有3代多，但是通过马车可以带着所有同伴一起上路，并且可以在平时切换，这种随意切换角色的系统在FF系列里直到6代才算正式使用。

说到伙伴，4代里的伙伴比起前作，可以说人人富有个性，而且每个人的戏份都不少。这在DQ发展史上是一次不错的进步。虽然勇者本人的性格在整个作品里是最不突出的（这一代人物的设计有点喧宾夺主，勇者形象设计得太弱气了），不过他实际上是将整个游戏剧情串在一起的人物，所以做成这样已经不错了。

勇者斗恶龙IV 被引导者	
日文原名	**ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち**
英文原名	Dragon Quest IV
机种	Family Computer
发售日	1990年2月11日发售
价格	8500日元
敌人种类	144种
咒文种数	60种
日本销量	310万套

从游戏整体上看，DQ4体现了Enix和Chun Soft的高制作水平。在SFC即将发售的时候，Enix将重点逐渐转移至16位平台，但是对于玩家数量众多的FC玩家并没有忽视。与同在FC上发售的FF3相比，DQ4的画面虽然没有那么华丽，人物造型也还是老样子，但是在内涵和游戏性方面做得无可挑剔（当然了，FF3也是笔者喜欢的游戏）。五章的剧情正像一本完整的童话故事书一样，深深吸引着每一个玩游戏的人。作为FC上最后的DQ，这一代的成功是大家有目共睹的。

ELEMENTS

马车（ばしゃ）

从这一代初登场的重要道具，可以承载最多8位伙伴。其中4人主战，4人候补。

小徽章（ちいさなメダル）

虽然和游戏本身没有关系，但是可以用收集的徽章换取重要的道具。由于这里面包含有收集要素，之后的每一代都必然会有这个设定。

赌场（カジノ）

可以说是前作斗技场的延伸。只不过大家在这里不必赌怪兽搏斗的输赢，而是利用老虎机和扑克进行赌博，用代币换取道具。在这一代里可以用秘技以极小代价换来大量筹码，致使许多玩家沉迷其中而乐此不疲。



↑这是DQ历史上人类首次和怪物结为同伴。

作战指令（さくせんしれい）

和以前几代不同，在游戏的后期，只要向队伍中的同伴下达命令，他们就可以按照大致要求进行攻击。这种作战方式节省了玩家的大量时间，使练级变得更加轻松简便。这个好传统在DQM等作品中也得到了继承。

横跨半生的磨难亲情物语 玩者身临其境
历尽风雨之后终于见彩虹 感慨无以言表

这是DQ天空系列的第二部作品，也是该系列正式登陆SFC的第一作。堀井雄二依然继续他的“剧情路线”，将这一代勇者的故事塑造得极其感人。为了达到感人的效果，主人公的一生仿佛受到无形的诅咒一般。虽然这么做有点惨无人道，但是为了剧情，做出这样的牺牲也是没办法的事情（汗）。但是人生毕竟有喜有悲，



↑这是DQ5日版包装的封面。

当游戏最终打通的时候，那份久违的幸福足以使每一个玩过这个游戏的人落泪。

勇者斗恶龙V 天空的新娘	
日文原名	ドラゴンクエストV　天空の花嫁
英文原名	Dragon Quest V
机种	Super Famicom
发售日	1992年9月27日
价格	5500日元
敌人种类	213种
咒文种数	57种
日本销量	280万套

STORY

和以前的故事不同，这一代的《勇者斗恶龙》讲述的故事年代跨度之大，曲折程度之深，在系列中可以算得上是空前绝后了。故事从主人公诞生开始，到他幼年与父亲共同旅行，经历了丧父、被拐卖、做苦役、脱身、与意中人邂逅、结婚生子、随后遭遇不测而妻离子散，最后全家重新团圆的故事，可以说是一波三折，一唱三叹，令玩家在通关之后产生一日三秋的感想，从而为之唏嘘不已。本作的剧情十分宏大，故事内容横跨祖孙三代，从少年、青年、中年3个不同的时期体现了主角的人生。最重要的是，本作的主人公并不能算是勇者，真正的勇者是他和妻子所生的孩子。这也让迷信“勇者主角论”的人们大跌眼镜。

COMMENT

除了游戏剧情年代的大跨度之外，本作的另外一大特色就是怪物同伴系统的完善。这之前只有在4代的序章中有一个NPC怪物和莱安共同行动，而且还不能指挥。而到了这一代，主人公在游戏开始时不但有怪物作为同伴，而且在打败其他怪物之后，有的怪物会为你的武力所折服，主动要求加入冒险队伍，在某种程度上说，这也是主角以德服人的体现（汗）。这样一来，以前只有敌人会使用的一些特技也可以为我所用了，DQ的战斗乐趣顿时陡增。由于主角在多数时间下是孤身一人冒险的，所以收容怪物同伴成了一件必要的事情。实际上，很多玩家都把精力放在怎样才能收到更厉害的怪物上，而不注意发展主线剧情了。不管怎么说，这个设定给DQ带来了新的玩法，而且更在日后催生了一个新的系列——《勇者斗恶龙怪兽篇》。

说到游戏中的情感戏，DQ5也许是系列中最具有争议性的。主人公在人生的分支点要选择一个和自己共度今生的伴侣——一个是和自己从小青梅竹马长大的，有些男生气的女孩比安卡，另一个是富豪家的千金长女，美貌与温柔并存的芙罗拉。说实话，虽然大部分玩家考虑到游戏的感情会做出前一个选择，但是选择后面一个的人也不少……不管怎么样，无论选择了谁，都要负责到底才行。当大家看到主角的孩子降生时，一定会感动得不得了吧。然而这两个孩子也背负了和自己父母相同不幸的宿命，我们的玩家就只好眼睁睁地看着妻离子散的悲剧再度在自己面前重演……不过这些积郁最后也随着魔王的倒下在玩家心中如火上熔冰一般消释了。所有玩过这个游戏的人，将对人生有一个新的认识。

ELEMENTS

勇者（ゆうしゃ）

刚才说过，主人公本身并不是勇者，真正的勇者是他的孩子们。他们的血统来自自己的母亲——因为比安卡和芙罗拉都是天空族勇者的后裔。这也是本作的副标题——《天空的新娘》的来历。



←这是PS2版DQ5的画面。

通关后的隐藏迷宫（クリアー后のうらダンジョン）

从5代开始，DQ在通过一次关之后还可以挑战隐藏的迷宫和里面的魔王。这也是为了增强游戏的可重复性而设计的，很多玩家都期待这样的挑战。

分支剧情（せんたくし）

在冒险的中盘，主人公要选择一位女性作为自己的伴侣，这是关系到主角一生的重要分支，从目前来看，比安卡和芙罗拉都有一群支持者。

PS2移植版（プレステ2稼动版）

以前的DQ都是朝过时家用机或掌机上移植的，但是在2004年PS2正卖得如日中天的时候，与Square合并后的Enix宣布DQ5移植到PS2上，着实让5代的FANS们感动了一回。这也是合并后的Square-Enix推出的第一个家用机版的DQ正统作。

勇者系列精美画面的革命 爆发华丽大作
游戏宽度和纵深大幅上升 谱写奇幻篇章

DQ6的开发者不再是Chun Soft，而是Enix的新搭档Heartbeat。这大概是因为Chun Soft在开发完DQ5之后，又以特鲁尼克为主角开发SFC版《特鲁尼克大冒险》的原因，Enix才让善于营造高素质游戏画面的Heartbeat给自己开发DQ6。借助32M的大容量（DQ5只有12M），6代的世界比5代更广阔，开头画面就精美无比，吸引了众多玩家的目光，虽然游戏的前半段比较沉闷，但是后面的剧情紧凑生动，让人有喘不过气的感觉。这样的游戏没有理由不吸引玩家，尤其是向来喜欢DQ的FANS们。

STORY



这是一个由“表”、“里”两个世界组成的一片天地。主人公本来是和其他同伴一起讨伐魔王姆多的勇士之一，但是当他们杀到姆多宫殿的时候，魔王用时空分裂的魔法将他们传送到了一个以前人们不知道的世界。在这个世界里，主人公是一个在村子里过着无忧无虑生活的懵懂少年。有一天村长让他去镇上买祭祀用的“精灵之冠”，当他踏上旅程之后，才知道这是一次寻找自我的旅程……

COMMENT

和《勇者斗恶龙V》一样，6代没有在海外发行，所以现在正式版的DQ6只有日版SFC的。6代吸取了3代和4代的特征，将多伙伴剧情与转职系统合成一体。在这部游戏里，你可以看到4代中的马车，5代中的怪物同伴，和3代中出现过的达玛神殿。6代的世界观比较特殊，由于游戏里的世界分为现实世界和幻之世界两部分，所以玩家们到了后期必须在两个世界之间来回穿梭才行。主人公在冒险初期的能力和装备都很弱，好在到集市卖掉村子的手工艺品的钱就可以给自己换身好行头，然后就是磨级+磨钱了。虽然剧本人人看起来难免有些头大，但是游戏中依然存在着种种搞笑的成分。主人公通过不停的探索，将失散在世界各地的同伴找回，并且结识新的朋友，然后向魔王发起挑战。

游戏中盘之后出现的达玛神殿源自3代，各位主角在神殿中可以实现转职。除此之外，角色的成长和他们的性格有了联系。“性格系统”使角色在升级的时候出现差异，即使是同一个角色，在战斗中形成不同性格之后，升级时各项指数的上升也不一样。因此要想培养出心目中的角色，就必须掌握好战斗的节奏。

这一次除了怪物同伴之外，人类角色也可以拥有特技了。本作特技的种类比上代丰富了许多。特技和魔法都拥有一定的属性，掌握了它们相克的规律后，在战斗中灵活使用可以得到事半功倍的效果。此外本作的敌人在发动攻击时都会做出相应的动作，这也让玩家们感到很新鲜。

到了这一代，各种附加内容和隐藏游戏已经成为很普遍的事了。像“选美大赛”这样的事情成为玩家谈论的话题。此外还有徽章、隐藏迷宫和怪物的收集，如果把花在这些地方的时间算起来的话，要把DQ6彻底研究透彻，需要150小时以上的时间。这个游戏不但吸引了东方玩家，欧美的RPG爱好者也对它心仪不已。可惜Enix并没有制作海外版的计划，于是网络翻译小组推出的“英化”版ROM应运而生，就像国内汉化小组制作的游戏一样。

勇者斗恶龙VI 幻之大地	
日文原名	ドラゴンクエストVI 幻の大地
英文原名	Dragon Quest VI
机种	Super Famicom
发售日	1995年12月9日
价格	11400日元
敌人种类	228种
咒文种数	60种
特技种类	93种
日本销量	320万套

总的来说，虽然DQ6不易上手，但是一旦玩进去的话就会觉得乐趣无穷。作为SFC上正统原创的最后一作，DQ6给Enix挣足了面子。

ELEMENTS

幻之大地(まぼろしのだいち)



DQ6的世界。分为“现实世界”和“异世界”两部分，之间有隧道相通。在游戏的开头，主角一行被魔王姆多封印，失散在世界各地。而玩家一开始要做的，就是在不同的世界中寻找自己的真实身份。

职业（しょくぎょう）

本作的职业系统比3代更完善，一共有18种，包括各种隐藏的超强职业。这一次连主人公自己也可以在神殿转职，大家可以把自己喜欢的角色培养成各种各样的战斗者，游戏的不可预定性增加，耐玩度也大为提升。

容姿度（かっこよさ）

在这一代中特有的状态指数。根据角色所装备的武器和防具以及各种奇装异服的搭配而确定的指数。人们可以在“扮装选美大赛”中互相比试，看谁的容姿度高。

交通工具（乗り物）

6代的交通工具是系列中最多的，共有7种。包括可以在天上飞的龙和飞床，还有在海底潜水的船只等等。



↑在序盘的集市中，可以和商人讨价还价，从中可以发现不少奸商（汗）。

由大容量媒体构成的海阔天空冒险世界 反响平平尴尬局面叫座不叫好历代少有

这是DQ转战次世代平台的第一部作品。和以往不同的是，由于采用了CD-ROM(2枚组),冒险的空间从4MB(32Mb)一下扩充到了1.5GB（12Gb），足足扩大了375倍。这些容量除了用来制作更精细的画面、更动听的音乐之外，也被拿来制作更加广阔的游戏空间。游戏的背景全部采用3D构造（人物还是2D的），可以自由旋转，这对于迷宫苦手的玩家来说不知道是好消息还是坏消息。(不过对于绝对路痴来说，铁定是100%的坏消息……)

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们	
日文原名	ドラゴンクエストVIIエデンの战士たち
英文原名	Dragon Quest VII
机种	PlayStation
发售日	2000年8月6日
价格	7800日元
敌人种类	340种
咒文种数	64种
特技种类	129种
日本销量	414万套

STORY



本作的主人公是一个渔夫的儿子。生活在广阔大海中一个叫埃斯塔特岛的小岛上。岛上的人们平时过着与世无争的生活，都认为自己是世界上唯一的住民，海的那一边什么都没有。但是，这个孩子却一直想见识一下外面的世界。终于有一天，这个少年启动了世界命运的齿轮，开始了一段波澜壮阔的冒险生涯。

COMMENT

DQ6到DQ7经过了五年，经过了长时间的重复论证和修改，最后终于决定在PS上制作。这是DQ系列第一次在任天堂以外



↑本作的怪物数量又创新高。

的主机上制作，考虑到Enix和任天堂的关系，Enix的社长福岛康博亲自到任天堂总部向固执的山内浦解释并请求谅解。这和Square决定在PS上制作FF7之前将任天堂一脚蹬开的行为形成了鲜明的对比。任天堂也明白必须正视游戏界的事实，而Enix始终与自己保持的亲密的合作关系，所以双方的谅解很容易就达成了。这也标志着这个最受欢迎的游戏系列将有可能在各个机种上发行，毕竟Enix在GB上制作的《勇者斗恶龙 怪兽篇》给任天堂带来巨大的商业利润，任天堂能够谅解Enix是很自然的。这也从另外一个侧面说明，商场上只存在着共同利益，因为一时冲动而结仇的行为是十分划不来的。

说到游戏本身，旅行冒险的内容虽然不算新鲜，但是游戏的主要内容——在神与魔大战后被封印的遗址上兴建城市，发展移民，却是件比较新鲜的事情。和DQ5关注主人公一生经历的方式不同，DQ7强调的是依靠伙伴的力量，找到神与魔的秘密，最后实现自己的人生愿望。这也是正统DQ作品中心思想的体现。

自从美版的DW4发售之后，DQ有10年的时间没有和西方玩家见面。可由于《最终幻想》等RPG游戏在西方的重新流行，Enix决定将这个系列重新以Dragon Warrior的名义带回北美市场。不过和FF等游戏相比，游戏的2D人物造型和战斗画面在西洋玩家面前依然显得魅力不足。尽管Enix抱着试试看的心情制作了DW7，但是这个游戏在北美的人气始终不如《最终幻想》旺盛。更重要的是,到2001年，PS2版的FF10都已经发售了，而DQ还停留在PS上，这对于热爱新主机的玩家来说是一件很不好接受的事情。

尽管不利条件很多,DQ7仍然保持了在日本本土的大热卖。最后DQ7的销量依靠整个系列的惯性继续保持高涨的势头,但是Enix的内部并不为此感到欣慰。如果DQ不能再有发展,那么这个系列就要走到尽头了。

ELEMENTS

达玛神殿（ダマの神殿）

这是游戏系列中著名的转职的地方，DQ7继承了3代的转职系统，并且对其进行了大幅度强化，在这一代中怪物也有了职业，而人类职业就更不用说了。大家必须通过宝箱或与怪物交战后得到特定的道具，这样才能转职成特定的职业。

移民城镇（移民の町）

本游戏增加了移民系统，将居住在世界各地的移民意愿者集中在一起，构造一座新的大城市。通过读取其他记忆卡的内



←DQ7的包装上的宣传词是："新时代的新勇者斗恶龙"。

容，可以实现和朋友交换城市资料。这是DQ史上的一次革新。

三维场景（3D化のバックグラウンド）

因为本作出在PS主机上，所以很容易就实现3D化，但是能够转动的只有场景而已。至于人物和其他一些物品还是以2D形式出现的，战斗画面也是2D。

ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

在完全3D世界中构建的全新勇者斗恶龙 DQ系列突破险阻破冰前进重新走向辉煌

经历了7代辉煌背后的无奈,《勇者斗恶龙》系列到了十字路口。传统的游戏概念变成了钳制DQ发展的瓶颈，PS版3D化的经验教训也使Enix警醒：要想让系列有所发展，就要摆脱过去的旧圈套。与此同时，随着Square在2001年后出现亏损和经营危机，游戏业界的风水又开始转了起来。2003年，当Square和Enix宣布合并的时候，许多人认为这是在日本RPG游戏市场不景气的时候互相取暖的行为，但是随着DQ8新作画面的公布以及制作小组的更换,人们才承认，这对欢喜冤家终于走到了一起。Square-Enix起用在业界已经颇具名气的Level-5开发DQ8，游戏引擎采用了《暗黑编年史》一样的3D卡通渲染，一个崭新的DQ出现世人面前。

勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地、与被诅咒的公主	
日文原名	ドラゴンクエストVIII空と海と大地と咒われし姬君
英文原名	Dragon Quest VIII
机种	PlayStation2
发售日	2004年11月27日
价格	5900日元
敌人种类	295种
咒文种数	55种
特技种类	80种
日本销量	377万套

STORY



说实在的，DQ8的故事确实很无厘头。许多人初见“被诅咒的公主”这个标题，就立刻想到类似白雪公主或者睡美人一样的故事情节，谁料公主被充满野心的



↑这是女主角洁西卡的“性感Beam”。

魔法师变成了一匹白马，而公主的父亲——老国王也被变成了那美克星人一般的怪物（没办法，鸟山明画的，自然会让人想起龙珠的角色来）。

而主人公本来是那个王国的士兵，出于对国家的忠心，为帮助国王和公主而踏上了旅程，结果在中途发现了事件的内幕——暗黑邪神复活计划。为了拯救世界顺便消除国王和公主身上的诅咒，主人公必须把暗黑邪神打倒才行……

COMMENT

DQVIII在画质方面得到了三级跳式的飞跃，从地图到人物都是真3D的，而且是正常比例的造型。卡通渲染使鸟山明的创作从宣传海报走到了游戏中。当你看到游戏中的一切都如同动画般壮观的时候，你心中又是一种什么样的感觉呢?

以前的DQ一直都是“战斗不见主人公”的，然而8代的变革使人觉得Enix确实和Square合并了（笑）。战斗时我方人物出手的时候均有特写镜头，敌我双方的动作更具真实感，乍一看就像是FF一样。但是仔细看的话就会发现里面含有DQ独特的风格。许多敌人和我方人物的动作滑稽可笑，令人忍俊不禁。这些都是初玩DQ时留下的第一印象。

DQ8在日本本土大获成功之后，又在2005年发行了海外版，由于鸟山明的《龙珠》已经在欧美广为人知,所以这次的DQ干脆就把原名搬了过去。这也是Dragon Quest这个名字第一次和西方玩家正式见面。至于日版中冗长的副标题，被修改为“The Journey of the Cursed King”，“被诅咒的国王之旅”，虽然听起来弱了一点，不过意思的确与原著相符。美版DQ8最大的特征就整个游戏从操作界面到表现手段都进行了彻底的更新。人物状态和战斗菜单中追加了角色的头像，而游戏的过场动画部分追加了英语的语音。这也是正统DQ中首次出现人物“开口说话”的情况。这也是为了迎合欧美玩家的口味。整个“英化”过程一丝不苟，许多地方像当初NES版的DW一样使用类似文言文的古代英语，不同性格的人还带有明显的地方口音，做得和拍电影一样敬业。

总的来说，DQ8突破了系列以前形成的局限，开创了新时代DQ的新局面。也许一些偏爱老DQ的玩家一时不好接受，但是这种进步毕竟要得到绝大多数人的认可，海内外累计超过400万的销量就证实了这一点。

ELEMENTS

卡通渲染（セル・シェーディング）



Cel-Shading技术早就不是什么新鲜东西了。在PS的一些游戏上就出现了这样的渲染效果。不过真正把这种效果发扬光大的，还是SEGA开发的Jet Set Radio系列。后来无数游戏采用了这样的技术，包括同是鸟山明做人设的《龙珠Z》系列。DQ8采用卡通渲染正好体现了鸟式画风的特色。

真实比例（1：1スケール）

以前DQ的人物都是2头身的Q版，这在2D时代几乎已经成了DQ的基本特征。但是经过DQ7的尝试，开发者认为这种Q版人物和3D背景的结合很不协调。借助PS2的机



↑自由升级制度在DQ系列中第一次出现。

能，DQ8里的人物和背景都采用了和现实相同的真实比例。



DQ系列的衍生游戏

《不可思议的迷宫》系列

Chun Soft从1986年开始为Enix制作DQ，到1993年，在SFC上制作原创游戏《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》。这个游戏虽然借用了DQ4中的大人气角色特鲁尼克，但是游戏的系统和操作方法与传统DQ完全不同。整个游戏的主题就是“转迷宫”，而游戏里的迷宫都是随机生成的，就像宣传语中说的一样，“1000遍冒险有1000种玩法”。许多玩家在随机迷宫中探索着不可知的世界，并且乐此不疲。以特鲁尼克为主角的《不可思议的



↑特鲁尼克作为DQ系列中人气最高的角色，还亲临现场从事促销活动，不改商人本色。



↑少年时代的杨格斯身材瘦小，为什么后来他变成那个样子呢？这也是本作的谜题之一。

迷宫》一共出了3代，分别是SFC、PS和PS2上。另外它的第二和第三作都移植到了GBA上面，成为广大掌机玩家爱不释手的伙伴。

除了特鲁尼克之外，Chun Soft还以自己的名义开发了原创的《风来的西林 不可思议的迷宫》（SFC、GB），也得到了很高的评价。2006年，随着DQ8已经成为玩家们心目中的经典，Chun Soft又把制作目光放在了颇具人气的肥胖山贼杨格斯身上。以他少年时期故事为蓝本编制的《少年杨格斯与不可思议的迷宫》，并且于4月20日发售，获得一片好评。

作品	发售时间	机种
特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫	1993.09.19	SFC
特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫	1999.09.15	PS
特鲁尼克大冒险2 Advance 不可思议的迷宫	2001.12.20	GBA
特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫	2002.10.31	PS2
特鲁尼克大冒险3 Advance 不可思议的迷宫	2004.06.24	GBA
少年杨格斯与不可思议的迷宫	2006.04.20	PS2

《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列

自从DQ4里那只荷伊米史莱姆跟随战士莱安踏上冒险之路后，“与怪物共同冒险”成为DQ系列的一大乐趣之一。原先与自己为敌的怪物居然可以被驯养，而且和自己并肩作战，这是一件很愉快的事情。而在1996年任天堂的《口袋妖怪》将育成类游戏带动得热火朝天之后，许多游戏公司纷纷推出了类似产品。这其中对《口袋妖怪》模仿最少、最具自己特色并且最成功的系列就是Enix的《勇者斗恶龙 怪兽篇》了。实际上《怪兽篇》是将《勇者斗恶龙》的怪物同伴和《不可思议的迷宫》里的迷宫系统结合了起来。玩家需要捕捉怪兽，并且将其培养成为战斗高手。不同的怪兽可以结合并产生新的怪兽，玩家可以通过培养——结合——再培养的方式，最后将怪兽培养成BOSS级的实力。由于怪兽战是多对多，这样比《口袋妖怪》里一对一的单挑要更有战略性。



↑DQM的世界中，一样存在着无数复杂的迷宫。

本系列刚一开始发售的时候，为了吸引人气，Enix选择了DQ6中的特瑞和他的姐姐米蕾尤作为主角，后来又采用了DQ7里的基法。不过DQM2的主角理卡和伊露可是原创的人物哦。除了参加怪兽大赛、发展主线剧情之外，更有许多分支和隐藏内容需要大家去探索。本作的耐玩性极高，拥有GB的玩家们十有八九都玩过这个游戏。这个游戏后来移植到了PS上，也获得了好评。

作品	发售时间	机种
勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国	1998.09.25	GB
勇者斗恶龙怪兽篇2 鲁卡的旅程	2001.03.09	GBC
勇者斗恶龙怪兽篇2 伊露的冒险	2001.04.12	GBC
勇者斗恶龙怪兽篇1・2 星降勇者与牧场的朋友们	2002.05.30	PS
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	2003.03.29	GBA

其他游戏系列

除了上述的两个主要的DQ衍生系列之外，还有其他一些游戏，它们也吸引了不少玩家的目光。2006年E3展会上，Square-Enix宣布将《剑神勇者斗恶龙》做到任天堂的新主机Wii上，令许多DQ fans心仪不已。

游戏名称	发售日	机种
史莱姆大冒险 冲击的尾巴团	2003.11.14	GBA
剑神勇者斗恶龙 复苏的传说之剑	2003.09.19	玩具
DQ & FF in 富有街	2004.12.22	PS2
史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	2005.12.01	
DQ & FF in 富有街 Portable	2006.05.25	PSP

《勇者斗恶龙》之七大不可思议难题



在这期《勇者斗恶龙》专集的末尾，我们收集了一些关于这个系列的小道消息。说不说由我，信不信由你。我们只是希望能够从这个系列中为大家找到更多的乐趣，如此而已。

难题之1 三巨头还是N巨头？

大家都知道，堀井雄二、杉山弘一和鸟山明三位大师被尊为DQ三巨头。那么，这个游戏就是由他们三个人制作的吗？错！实际上，堀井只负责剧本编写，杉山弘一只负责作曲，而鸟山明的工作只是为游戏的人物和怪物设计形象，以及绘制游戏海报和插画。真正完成程序编写的，是许多代理制作的小公司。如中村光一的Chun Soft，当时就负责DQ的程序制作，从1代一直做到5代，此外还开发了特鲁尼克大冒险系列；DQ6-7是由Heartbeat制作的。它还制作了DQ3和DQ4的重制版；而制作PS2版DQ5的Arte Piazza公司从DQ7和PS版DQ4的时代就开始参与制作，当时还是给Heartbeat帮忙，后来Enix在2002年与Heartbeat解除了合作关系，Arte Piazza便负责了DQ5的制作。而DQ8的制作者就不用说了，曾经为SCE缔造“暗”字头RPG和《星际游侠》的Level 5以及它的社长日野晃博，已经为我们所熟悉了。据不完全统计，到目前为止，在Enix出身，后来得到晋升的人物里，社长级人物有32位、本部长级有114位……看来我们再提到巨头的话，就不能只以一位两位的数字来说明了。不过，堀、杉、鸟三位大师的确是每一代DQ制作都不会缺席的人物，也难怪他们的另外一个共有称号：“DQ铁三角”。

难题之2 DQ中的怪物

无论是本篇还是怪兽篇，DQ里的怪物种类繁多，使人看了头就大。怪物种类最多的DQ7中，居然有340种之多。但是它们中最具有代表性的又有多少呢？下面是我们的统计：

特征	第一位	第二位	第三位
HP最高	**キングヒドラ**（3代，1600）	牢狱兵（6代，1500）	**ボストロ－ル**（3代，1500）
所持金钱最多	**ゴ－ルデンスライム**（7代，3000G）	**ゴ－ルデンゴ－レム**（5代，1023G）	**ゴ－ルドマン**（3代，1023G）
所以获经验值最多	**プラチナキング**（7代，65000Exp）	**メタルキング**（7代，33000Exp）	**メタルキング**（4代，30010EXP）
登场回数最多	**スライム、メタルスライム**（8回）	**ホイミスライム**（7回）	**はぐれメタル**（7回）

↑从中我们可以发现，史莱姆的登场次数真是很多啊！难怪它是DQ系列的吉祥物。

难题之3 DQ中的咒文

DQ从1代发展至今，咒文的数量有增无减。到DQ8的时候咒文种类达到了60种之多。但是在这20年里，也有不少咒文如同昙花一现，只登场一两回就消失不见了。这些咒文消失的原因是它们的实用性不高，或者有同等类型更好的咒文存在。总之DQ的咒文虽然繁杂，但是也会在实践中优胜劣汰的。

消失咒文	登场回数	作用	消失原因
レミーラ	1（1代）	照亮黑暗的洞窟	2代以后洞窟都是亮的
ボミオス	1（3代）	减慢敌人的速度	让敌人减速不如减其防御力更有效
レムオル	1（3代）	使所有同伴变为透明人	即使变成透明的也骗不过怪物
アバカム	2(2、3代）	不用钥匙打开有锁的门	习得咒文时间太晚，早就有钥匙了
ザメハ	2（3、4代）	使沉睡的同伴清醒	中招后一般睡一回合就醒了，实用性不大
シャナク	2(3、4代）	解除诅咒的装备	在教会可以很方便地解除诅咒
ヒャダイン	2(3、4代）	敌群体冰属性伤害（大）	不如**マヒャド**有效
フローミ	2(6、7代）	得知所在洞窟或塔的层数	知道了又如何？实用性不大
マホターン	(6、7代）	反射敌人魔法，只有一回合效果	不如**マホカンダ**有效
レミラーマ	2(6、7代）	发现有钱或者道具的场所	大概是不想破坏探索的乐趣吧……

↑总之，旧魔法的消失和新魔法的出现总是相辅相成的。

难题之4 冒险之书

在最初的2代DQ里，勇者需要从国王那里得到复活的咒文（密码），才能继续游戏。这其实是出于当时硬件机能的限制。其实86年的磁碟游戏已经可以实现存档记忆，但是考虑到DQ的制作成本，这样的游戏不能做到廉价的磁碟上。这样一来玩家一旦记错了密码就会丢失记录，令人懊丧不已。结果当时许多人对于记录密码十分在行，甚至发展出手抄派、打字机派等不同的派别。到了3代之后，由于卡带搭载了记忆电池，大家终于不必为记密码而烦恼了。但是假如关机时不小心，还是有可能丢记录的。这时屏幕上就会出现“**おきのどくですが ぼうけんのしょ＊＊ばんはきえてしました**”（真不幸，第*个冒险记录消失了），同时还会有被诅咒的音乐。真是给人添堵的设定。而从7代之后，只要正确地将记录存到记忆卡中，就可以将记录长期保存并和别人交换资料，真是安全又方便的存储手段。

难题之5 交通工具

DQ里的交通工具种类不少，但是究其性质无非分2种。在海上行走的船只和在空中飞行的飞行物。

船■船从DQ2中就出现了，能够在海中航行，到达别的大陆。但是它也有许多局限性。如在海上会遇到强敌，在浅滩等地方无法通行等等。



飞行物■而飞行物从3代就一直有，一般都出现游戏后期，种类大概也可以分成两部分：一种是会飞的动物，如不死鸟、飞龙等，另外就是飞行道具，像飞毯、飞床、热气球什么的。在这些飞行物中，只有4代的热气球是在现实世界中真正存在的。

难题之6 ぱふぱふ

从最初的DQ开始，堀井这家伙就设计了这么一个内容。所谓的“**ぱふぱふ**”指的是捏起来特别柔软的那种感觉，而这种服务是由女性提供的。只是当“**ぱふぱふ**”进行的时候你完全看不到是在做什么，只能听到让人产生幻觉的声音。直到8代，这种“特殊服务”的真正面目才被揭露。原来是把顾客的眼睛蒙上，然后用两个史莱姆在脸上做按摩……最可笑的是接受“**ぱふぱふ**”的人还在那里想入非非，做出一些滑稽动作，真是无厘头到家的设计。



↑这就是ぱふぱふ的真面目。

难题之7 教会

本来教会在DQ中是给人解毒、解咒、复活的地方，从4代开始又承担起记录冒险之书的任务。（以前只能找国王去记录，人家国王日理万机哪有那么多时间……）如果我们仔细比对不同版本的DQ，就会发现早期欧美版的教会并不像日版一样挂十字架，而是采用神秘的五芒星作为标志。这大概是因为欧美那边宗教文化众多，只使用基督教标志的话会伤害其他宗教信徒的感情，所以干脆就使用一个架空的宗教。另外美版中人物死去之后也不是拖着一个带十字架的棺材，而是变成透明的幽灵跟在队伍里，这也显得比较现实。（幽灵是现实的？）到了8代，由于考虑到发行国际版的问题以及日本国内宗教界的意见，日版DQ教会的标记终于从十字架变成三叉戟一样的东西。（难道说DQ的上帝是海神吗？）



↑最新的《勇者斗恶龙》中的教会已经和真正的教堂很接近了。



←初代的教会设施简陋，只能解咒。



←2代的教会中有复活的服务。



→从4代开始，教会成为存储的地方。



→5代的存储可以选择不同存档。



←6代的教会是与同伴相遇之处。



←7代的教会是立体的，可以转动。



写在后面的话

从DQ诞生到现在的20年间，许多玩家经历了人生的成长，从懵懂顽童变成了青年。DQ也和我们这些孩子一样，在不断成长和自我完善。在新主机呼之欲出的今天，Square-Enix 已经在酝酿DQ在新平台上的作品了。作为《勇者斗恶龙》的爱好者，我们不由得要轻声祝福：Dragon Quest，谢谢你这20年来为我们大家带来的乐趣。祝愿你在将来能够给我们带来更多的惊喜。 □文/三问书屋

茶样年华

一笔写意的水墨，一股氤氲的茶香，一种平和之美。



自从SEGA在《Jet Set Radio》中创造了2.5D这个神奇概念之后，我们似乎已经很长时间没有见到游戏在画面上革命性的改变了……等等先，既然这篇文章乃是游戏的剧本评论而并非综合论述，那么在这里谈论游戏的画面是否合适呢？答案是肯定的，因为从某种程度上来说，一部游戏的画风会对剧情的基调产生一定的影响——譬如波澜壮阔的画面缔造了悲壮的《战神》，又譬如简单清新的画面造就了休闲的《我的暑假》，无可否认，画面的确也是一款游戏剧情成败与否的重要烘托性因素。

三年磨一剑，大神出山，在玩家们的视线中涂抹出了一幅写意的水墨画卷。水墨风格的卡通渲染其创意十足，足以成为吸引玩家眼球的一道靓丽的风景线。如果将现在那些充斥着华丽画面与逼真CG的游戏比作咖啡可乐等饮料的话，那么水墨风格的《大神》则更像是一杯刚刚泡好的绿茶。前者起初喝起来会让你嘴上过瘾、神经兴奋，然而时间一长却不免会感到乏味；而后者虽没有那种轰轰烈烈的味觉刺激，然而却有着一种恰到好处的典雅感觉，清新隽永、值得回味。

本作以日本的神话传说作为叙事背景，然而在剧情的推进过程中，玩家们却并没有因此感到任何刻板或者压抑的感觉，剧设人员化腐朽为神奇的功力十分了得。那些垂垂老矣、总是带有一些说教色彩的神话故事在经过他们的解构与重构之后，便转职成为了广大玩家能欣然接受的故事，令年迈的传说焕发了崭新的生机。

游戏以描写百年之前白野威的传说开场，说实话，这段较为程式化的开篇剧情对一些玩家的耐心来说，乃是一个比较严峻的考验。虽然这段序幕剧情稍显罗嗦且较为冗长，然而它相对于故事的整体结构来说却是至关重要——在自身作为一段介绍性前言的同时，它还十分自然地为游戏的后半段剧情铺设了一道非常重要的伏笔。一举两得的设定体现出了剧设人员在剧情上的前瞻性，以及他们对剧情推进程度的把握。

正式开始的剧情是由一个悬念引发的——在看过了一段沉闷的传说之后，玩家们急需一个刺激性的情节来重新打起精神。于是我们看到，一个神秘的黑影来到了封印大蛇的神社门前，拔下了宝剑月呼，并释放了恶魔八歧大蛇。无数的事例已经教育过我们，当一个大魔头即将重新祸害人间的时候，一个救世主的出现或是复活也便成为了顺理成章之事。于是随着一道金光在眼前闪过，本作的主人公，天照大神便这样出现在了玩家们的面前。

诚如我在上文中所言，封印惨遭破坏，邪魔重新降临人间，紧接着便有英雄出现去讨伐魔王……没错，类似这样的开篇在剧情类游戏中实在是太过泛滥，玩家们对它的熟悉已经达到了一个令人厌恶的程度。不过值得一提的是，同样是这种过期咸菜式的开场方式，本作却在某些方面有着一些另类的创新之处——我们看到，拔下封印之剑的人并非是一个魔王的忠实追随者，他仅仅是一个因好奇而酿下大错的冒失鬼而已；与此相对的是，从石像中复活的主人公天照也没有丝毫救世主的“范儿”，举手投足之间都跟一条普通的家犬没有什么太大的分别。本作这些在细节上的差异打破了传统意义上善与恶的壁垒，它告诉我们，正面角色并不一定会是一脸正气，就算穿上汉奸服也像个地下工作者的伟岸少年；那些反派角色也并不都是一肚子坏水没处冒，一眼望上去便是一个十恶不赦的恶人。剧设人员摒弃了绝对意义上的善与恶，体现了一种东方文化中特有的宽容。

虽说天照在刚刚登场之时形象稍显猥琐，然而在之后的剧情中，它还是踏上了一条较为正统的英雄成长之路。由一条无精打采的大白狗最终进化成为救世的英雄，天照最应该感谢的便是游戏中逐一登场的十三位笔神。在冒险的过程中，天照从它们那里学到了各式各样神奇的笔业，这些笔业也成为了它冒险之路上的必须技能。依笔者之见，笔神这个角色在剧设人员的眼中，无疑就是用于控制剧情节奏的工具，他们先在剧情中设置出一些障碍，而后又让玩家们去寻找笔神，并用笔神传授的技能来解除障碍。这样一来，仅仅这十三个笔神便支撑起了整个故事的框架；而且，由于每一个笔神出现的频率与时机都是恰到好处的，因而整体剧情也并未因笔神的重复出现而显得单调或者苍白，这一点也足见剧设人员的功力。

纵观整部游戏我们不难发现，在游戏的前半段剧情中，我们并没有见到明显的善恶冲突，因而此部分的线条看上去较为柔和，在情感表现方面也一直处于一种波澜不惊的状态之中。在这一段的剧情中，天照的主要任务乃是帮助人们解决各式各样的问题，譬如说使枯萎的樱花树开花、为暗无天日的村庄画出太阳，帮助大饭桶素盏鸣尊一次又一次地解决难题，让他认为自己乃是真正的“天下第一大剑士”等等……俨然就是一个狗狗版的神笔马良。这样缺乏戏剧冲突的情节在冲击力上虽然稍显不足，然而它却能让玩家们在轻松明快的心态中进行游戏，也为后半段的紧张做好了足够的铺垫。

如果让故事顺其自然地发展下去，并让大神最终击败大蛇的话，那么故事自然是圆满了，但是缺少了悬念的游戏，其魅力却会因此变得暗淡。于是我们看到，当天照在与大蛇战斗得难解难分之时，一直以来以饭桶的形象示人的素盏鸣尊又一次出现在了玩家们的面前，他手持宝剑月呼，在天照的协助（注意，这一次是协助而不是单纯的帮助）之下奋力斩断了大蛇的最后一颗头颅，一举完成了由草包向英雄的转变。剧设人员用这样的方式赋予了这个无意间放出大蛇的家伙一个将功补过的机会，同时也为真正传说中的英雄须佐之男正了名，这大概也算是一种比较另类的“忠于原著”吧。

击败大蛇是整个故事的一道分水岭，相较于前半段剧情来说，本作后半段显然要显得更加出彩，其情节的色彩开始凝重起来。诸多剧情类游戏中的经典元素，诸如善与恶的对垒、阴谋、时空的相互穿梭之类的内容也渐渐浮出了水面，令一段吟游诗人般的冒险开始向真正的传奇过渡。

在后半部分情节中，葛绪的欺骗令玩家们的心久久无法平静。在妖云密布的京城中，天照寻找到了医术高明的葛绪，在接下来的冒险中，她给予了天照许多的关心与帮助。然而在后来的焰刻寺中，剧设人员却突然笔锋一转，在毫无征兆的情况下抖出了事实的真相，原来美女葛绪的真身乃是九十九尾妖狐，她一直帮助天照的原因也仅仅是为了利用它去完成自己的邪恶目的。与自己一起并肩战斗的朋友到头来竟然是幕后的黑手，如此巨大的反差一瞬间图穷匕现，令玩家们体验到了一场极其震撼的心理冲击。

白野威与天照的并肩战斗同样令玩家们难以释怀：天照穿过了时空的大门，来到了百年之前的神木村，并与勇士伊邪那歧一起击败了全盛时期的大蛇，成功地保卫了村民。而在不久之后，白野威也穿越时空来到了天照身边，协助它一起击败了两个魔神。剧设人员在这段剧情中体现出了十足的创意，他们仅仅设置了一扇时空之门，便让两个原本平行的时空产生了交点。这段剧情与游戏的序章遥相呼应，并形成了一种奇妙的和谐，同时也让故事的整体结构显得更加合理——因为在与双魔神的战斗中遭遇偷袭受了重伤，因而原比天照的能力强许多的白野威才会在百年前的大蛇之战中牺牲。

在剧情临近尾声的时候，剧设人员又先后抖出了两个秘密：小不点一寸跟随天照冒险，乃是为了偷学天照的笔业；而那个总是一口洋文的牛若法师的真实身份，便是无意间放出妖怪的天神族人。不过在笔者看来，这两个细节的细致并不十分妥当，并且显得有些画蛇添足的味道——首先，临近最终BOSS战，玩家们已经无心再去揣度剧设人员于细节中想要表达的涵义；其次，在整个冒险即将结束之时，突然在这两个人（尤其是一寸法师）的身上泼上一些“污点”，这在破坏了人物整体形象的同时，也让整个故事受到了一定的影响。

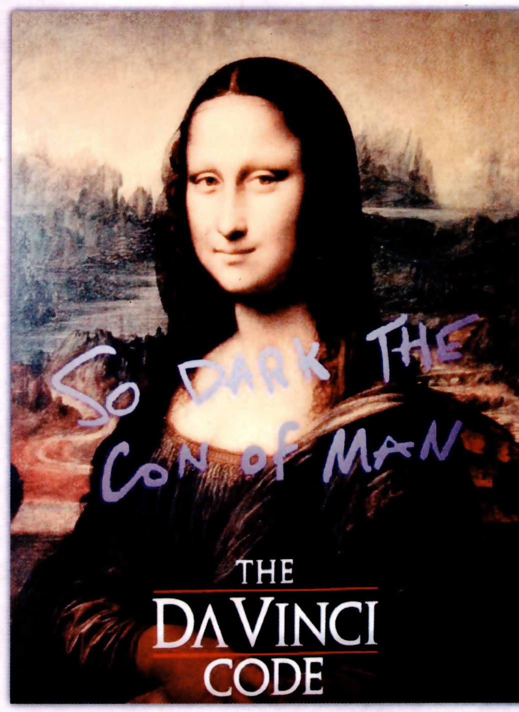
至于结局，并没有什么太多好说的，一切都如玩家们想象的那样：正义战胜邪恶，善良的人们又恢复了和平而幸福的生活……在这个时候，水墨画风的作用又一次体现了出来，写意的风格让漫天飘扬的樱花显得意味深远，为这个创意并不出众的结局增添了一种别样的美丽。

这样一杯充满清香的游戏绿茶，乃是由卧虎藏龙的CLOVER STUDIO小组为我们泡制的。说实话，在这个强调利润与投资回报的市场中，这个宁可牺牲开发时间来保证游戏品质的小组的确是显得有些另类。而且，在这部作品中，玩家们既无法看到养眼的帅哥美女，也无法听到著名声优动听的声音——他们是实力派而非偶像派。一个看上去很“美”的游戏并不一定就是好游戏，我们只要能看得再深一些，便会在这部作品中闻到一股氤氲的茶香，体验到一种平和之美。

□文/张天然

密码，又见密码

忠于原著还是推倒重来？对于改编类游戏来说，这是个问题。



我们无法否认，流行文化对于游戏领域的入侵是全方位的、彻底的、一气呵成的。譬如说，某些比较火爆的电影在全球公映后不久，同名游戏便会马不停蹄地奔向市场，既取悦了热爱电影的玩家，又能让自己赚个盆满钵溢，实在是个一石二鸟的商业妙计。遥想当年，这样的例子有《异度空间》、《永远的蝙蝠侠》、《狮子王》之类等等；现如今，面对《哈里波特》、《指环王》、《黑客帝国》这样的票房大作，游戏厂商自然也不会放过机会。不仅如此，当最近的一部争议作品《达芬奇密码》还在上映与禁映之间不断挣扎徘徊的时候，同名游戏却已然默默摆上了游戏店铺的货架，游戏制作者的市场意识之强，实在令人钦佩不已。

如何能让已经欣赏过原作的玩家们领略到作品的二次魅力？这是电影改编类游戏首先需要关注的问题，同时也是这部游戏能否获得成功的一条关键因素。改编作品既要忠于原著，但又不能将原作一成不变地照抄过来。在这里需要注意的是，电影之于观众们来说乃是一种单向接受的艺术形式，而游戏则更倾向于互动，玩家必须要参与其中才能获得乐趣。因而，改编类游戏所要进行的首要工作便是将原作进行解构，并用一种能够令玩家接受的游戏语言把故事重新组合起来。倘若做到了这一点，那么一部改编游戏也便成功了大半。

对于《达芬奇密码》这样一部充斥着大量谜题的作品来说，将之改编成为冒险解谜类的游戏自然是再好不过的选择。然而比较令人不爽的是，这部作品中的信息量巨大，并且涉及到了大量的历史与宗教元素，这难免会使那些E文苦手的玩家望而却步（也许2K Games根本就没将非英语区的玩家们作为潜在的顾客来看待）。当然，对于那些精通英语和推理，并且对电影剧情粗糙和缺少细节感到不满的玩家们来说，这样的游戏形式则是再好不过的了，亲自投入谜题中一步步破解惊人的秘密，这种代入感与成就感，是小说与电影都无法做到的。

虽说2K Games对原著的细节方面进行了不小的改动，然而在主线剧情方面，该制作小组却表现得十分谨小慎微，并没有作出任何实质性的调整改变——首先，在主线剧情方面选择忠于原作的设定无疑是明智的，原著的作者对整个剧情的诠释已经达到了一个相当完美的境界，如果再对其进行大刀阔斧的改动的话，那便很有可能会使游戏落得一个画蛇添足的尴尬下场。其次，游戏在细节上对原著进行适当的调整能够使玩家产生新鲜的感觉，并且在丰富游戏性方面也有着很大的帮助。由此可见，剧设人员在剧情导向的问题上还是有着十分清醒的头脑的。

如果不谈宗教感情，仅仅从剧情赏析的角度来评判本作的话，那么我们不得不承认，本作确实是一部十分成功的作品。缜密的符号学与逻辑学推理在主线剧情中随处可见，它们一环紧扣一环，令欣赏该作的人在不知不觉的情况下便会融入其中。而同名游戏如何能够继承并深化这种神奇的感觉，激发起玩家的好奇心与探索欲望，便成为了摆在剧设人员面前的一道难题。

卢浮宫的馆长雅克·索尼埃被人谋杀在博物馆之中，在临死之前，他将自己摆成了达芬奇的名画，并且用荧光笔在身体旁写下了“寻找罗伯特·兰登”的字样，将主人公推向了一段宿命的旅程之中……非常忠于原作的剧情设定，当看到兰登与索菲一起仓皇逃离卢浮宫的时候，我曾经一度认为游戏要严格按照原著所描写的剧情发展下去，然而这时候镜头却突然一转，在圣叙尔皮斯教堂中，我们先是见到了游戏中的原创人物玛格丽特修女，紧接着便又经历了一段新鲜感十足的原创冒险。可以说，剧设人员对于故事推进的节奏把握得十分到位，他们选择了一个合适的时机来插入自己的原创剧情——这个时机如果选择得过早，那么一些熟悉原作的玩家便很可能会因剧情被篡改得支离破碎而感到不满；但这个时机如果选择得太晚同样也是不可取，它很有可能会被玩家认为是缺乏新意、枯燥无味的表现。

在剧情第二章开始之后，在原著中形影不离的兰登与索菲分别展开了各自的冒险。然而从总体上来看，这仅仅是剧设人员为了丰富解谜元素，增加游戏的可玩性而设定的。因为在两人分头行动的这两个章节中，虽然获得的信息量巨大，然而绝大部分却与剧情的推进并无明显的关联。换言之，在这部分情节中，玩家们仅仅是为了解谜而解谜。不过值得一提的是，这样的设定却在无意中对角色的性格刻画产生了帮助，这一点将会在下文中具体阐述。

在解开了苏黎士银行的密码箱谜题之后，主人公一行便来到了维莱特庄园。在原著中，这一段剧情是整部作品中最为重要，同时也是最为出彩的一个部分。提彬爵士在《最后的晚餐》中所分析出的线索直接引出了故事的核心秘密，其精妙而有力的推理也令一部分读者坚定地相信了丹·布朗同志的虚构与假设。而在游戏中，剧设人员也将该段剧情按照原著的叙述原原本本地演绎了出来——剧设人员非常清楚，对于经典的态度，显然应当是全盘保留，而并非推倒重来。

剧情分析到这里，笔者想插一句嘴，先来说一说剧情中的重要道具密码筒的问题。但凡是看过原著的玩家都清楚，整个故事所要追寻的真相便藏在密码筒之间。由于视觉语言本身的限制与节约影片时间的需要，电影版将原著中两层的密码筒简化成为了一层，因而也忽略了一些相当出彩的细节，这不得不说是一种遗憾。在游戏版中，剧设人员为了弥补这个缺憾，便将密码筒丰富成了三层，并且对其密码也进行了相应的改变（如果在这一点上也原封不动地照搬原作的话，那就实在是太逊了）——虽说剧设人员对密码筒的前两层密码设置得稍显雷同，有些省脑子偷懒之嫌，但从总体上来说，还是体现出了较为优秀的谜题制作的水平。

在离开维莱特庄园，与提彬一起奔赴伦敦寻找密码筒线索之后，剧情的节奏开始变得更快。隐藏在剧情秘密背后的真相一点接一点地浮出水面的同时，新的悬念与谜题也在大量而频繁地涌现，一破一立的叙述模式令人大呼过瘾。我们知道，虽然影像能够产生比文字更加直观的叙事效果，但在推理与解谜方面，文字却又显然比影像有着更高的趣味性。因而本作的电影版在叙述此段剧情的时候，虽说视觉冲击已然足够，但其想要表达的精神内核却显得苍白异常，因而也使其落入了一般悬疑类影片的俗套。在寻找文字与影像平衡点的这个问题上，游戏这种形式有着得天独厚的优势。因而在游戏版的剧情中，玩家们既经历了紧张的情节，同时也在解谜方面得到了很大的乐趣，可以说是十分成功。美中不足的是，游戏版对此段剧情的描述显得有些冗长，男女主人公之间的废话也多了一些，拖慢了故事推进的节奏，实在是白璧微瑕。

在剧情接近末尾的地方，男女主人公与幕后黑手提彬爵士的对峙在游戏版中也有其独到的精彩之处。看过原著的玩家虽说不会对提彬真实身份的曝光感到惊愕，然而玩家要在三句话的时间里解开密码却是一个很巧妙的设定——在小说与电影中，并没有对主人公解开密码筒的行动进行正面描写，而游戏版不仅填补了原著中的这个盲区，而且也给玩家带来一种小说与电影中都没有的、临场感十足的紧张刺激感觉。

在角色性格刻画方面，个人感觉游戏版的表现要优于电影版，每一个出场角色都有着各自的特色，而这一点主要体现在女主人公索菲的身上——电影版将索菲变成了一个标准的花瓶人物，在大多数时间里，奥黛丽·塔图只是忽闪着她美丽的大眼睛，跟在汤姆·汉克斯扮演的兰登身后跑来跑去，丝毫没有原著中独当一面的智慧女性的“范儿”。游戏版在这一点上表现得很好，数次单枪匹马的解谜行动充分地体现出了索菲的机智，让她的精神气质显得更接近于原著作者的本意。

虽说在塑造人物性格方面可圈可点，然而美工人员对于游戏中人物外形的设定却是失败至极。在此之前，电影版已经在这个问题上给过笔者一个沉重的打击了，然而游戏版却又在笔者的伤口上狠狠地洒了一把盐——电影版中汤姆·汉克斯正直有余但机敏不足，俨然还是离不开阿甘同学的影子，奥黛丽·塔图的外形显得不够成熟，让·雷诺则丧失了往日的那种酷酷的表情，显得有点傻。由此反观游戏版的人设，则更是憨到了极点。兰登博士怎么看都像个面目猥琐的混混，老谋深算的提彬爵士一眼看上俨然就是个黑社会老大，至于索菲的方块脑袋马赛克身子则更是令人不忍卒视……人设对于剧情的影响自然是不言而喻的，FF8的剧情严格来说只能算是中规中矩，然而一群俊男美女却让它成为了一部经典。游戏中人物形象直接会影响到玩家的心情，面对着一帮猪头男和一群猪脸女，即使是再优秀的剧情也无法激起玩家的热情。在这个问题上，剧设人员需要多与美工人员进行沟通，使人物形象尽量契合于剧情，以达到最佳的叙事效果。

总而言之，本作虽说画面中庸、操作性糟糕、BUG遍地，俨然已经具备了垃圾游戏的一切典型特征，然而玩家们不可否认的是，它依然值得一玩——这自然要感谢伟大的扯淡小说家丹·布朗同志，他所编造出的精彩绝伦的故事挽救了整个游戏。当然，剧设人员对故事恰到好处的改编也是功不可没。假如这部游戏侥幸能够大卖的话，那么2K Games在支付版权费之后，第一笔奖金便应划到剧设人员的户头之上。

□文/张天然





□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

闯关族的家·才色兼备 容姿端丽

第一百八十五回

赤

赤就是红，红色一般用来指代坦诚的热情。

那天早上老妈突然说，你以后肯定嫁不出去了。

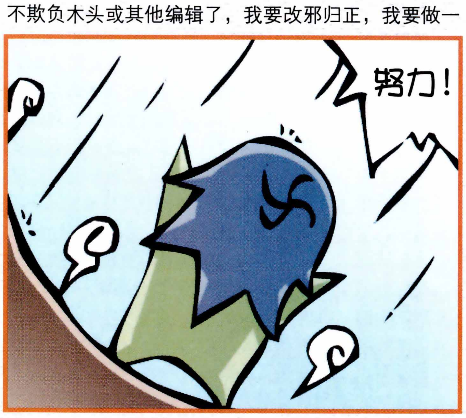
我张着嘴半口饭差点没掉到桌子上，我说妈你大清早的突然来这么一句干嘛啊，我不就是昨天晚上说你做的饭不好吃嘛，也不至于这么公报私仇啊。

老妈说你就这毛病，总喜欢作弄人，还说这叫待人真诚不掩饰，这性格太恐怖了，会把别人吓跑的。

我本来想辩解，但突然发现自己有些词穷，于是只好郁闷地出门上班。

到了公司一想，看来自己确实需要一些改变。其实我真的是一个老实人啊，怎么会变成这个样子的？

既然要改变，就从身边做起——从此以后我再也不欺负木头或其他编辑了，我要改邪归正，我要做一



个和蔼可亲年轻有为的女王，请大家监督我（不过估计有时候管不住自己会小小地欺负一下）。

橙

写下这些文字的时候是6月26日凌晨，我们刚刚在世界杯上告别了荷兰队。

决定熬夜看球却遇到了这样一场惨烈的比赛，从场面上说绝对值得，但这结果实在令我伤心。

其实我也不知道自己为什么会喜欢荷兰队，那种不羁和奔放令我倾心，如同他们多次在世界杯赛场上的落寞那样让我领略到了一种悲情的凄凉。荷兰的足球，有着如海风拂人般的快意，那是一种好似风舞风车的飘逸。

但风却终归是风，它终是会消散掉，不留痕迹。

再见，橙衣军团。

黄

我们的电击光盘最近的质量下降严重，算是被读者黄牌警告了——请相信，我们已经注意到并开始解决这些问题。改变绝对会有，而且会很大。不过客观地说，大家不能要求我们在一期之内就把这个改变做得100%的彻底。我们之前一段时间的电击制作是缺乏精神和感情投入的，所以现在要改变，就不仅是版块内容上的简单调整，而是从里到外都要变。

这个过程稍微需要一些时间，因为我们不能仓促地决定一些事情，也不能简单地把以前都否定掉。我想大家绝不会等得很久，大约也就是几期的样子，你应该就可以感受到电击新的风貌。

绿

任何邮购事宜、奖品发放等相关问题，请直接与发行部联系，把信寄到编辑这里徒绕一个弯子，完全没有必要，只会耽误时间和影响效率。我们文字编辑提供不了任何额外的帮助。除了寄信方式以外，我们的网站上有投诉及咨询用的绿色通道，杂志目录页上有发行邮购部门的电话，请大家采用这些方式，可以最快速地解决问题。

绿色代表着活力，我们遇到问题时做到有的放矢，这样大家效率都会提高，运转自如，绿色昂然。

青

青呢，就代表青涩心情。

不时会有读者来信倾诉自己在情感上的际遇和心绪，叶子都认真看过了，如果这种倾诉可以理解成一种信任的话，那叶子要谢谢你们，谢谢你们对“家”这个概念的认同。

若真要问叶子对爱情啊什么的抱何种态度，我会说，随着时间的流逝自己就会懂了。有时眼前的苦啊



痛啊伤啊爱啊，是因为还没有经历过，是因为不了解的事还有很多。我们在努力去表达感情的同时，也要努力学会去长大。

不过在长大之前，一定要喜欢别人一次，因为那时我们的情感才是最纯洁真挚的。只是，在喜欢的同时，要分得清激情和责任，一定。

其实这个事更应该问荇菜——若真要问荇菜对爱情啊什么的抱何种态度，他会说，死了都要爱。

蓝

说实话，蓝给我的第一感觉竟然是空白，也许是由这个颜色我想到了天空吧，天上什么都没有的空旷感觉。很累的时候，我就会望望天。

紫

紫是很神秘的颜色，幻梦之紫，总会产生一种叫人难以拒绝的诱惑。好比FFX中的召唤兽Anima，总是在那种暗紫色的雾气中登场，实在是太酷了。

而现在就有一本同样有着紫色梦幻般魅力的书登场亮相——《鬼武者 幻魔戏本》，名作鬼武者全系列资料解析设定集，电软锐意制作，7月7日上市，国内鬼武者达人荇菜领衔主打作哦！

白

七种颜色混在一起，就是白。白也是德国与英格兰足球队队服的主体颜色。

写下这些文字的时候，1/4决赛还没有开始，而荷兰队已经走了，衷心祝福我所支持的这两支依旧在世界杯上奋战的球队。



VOICE 叶子叶子求求你，怎么才能叫我女朋友从游戏大白痴变成游戏小达人呢？她一不爱玩，二不爱看，只是不闻不问不理不管而已。我问她你怎么不玩，她说玩不好不会玩，我说先试试看我教你，结果她上手一试，我的天呀，哪有这么笨这么白痴的……该怎么办啊，她连万分之一的游戏细胞都没有，我无能为力了，叶子姐帮帮我吧。

From 云南蒙自 姜明

看来你算准了你女朋友不会看电软，不然上面那些话被她看见估计你就game over了……在背后议论别人可是不好地。谁刚接触一样东西就立即是达人啊，那种外星生物来地球的概率是很小地。你不好把自己对游戏的理解程度一厢情愿地强加到别人头上。而且，为什么非要培养她的游戏感情呢？人家有人家的娱乐选择吗，可不要为了满足自己的感觉才这么做哦。

VOICE 叶子你好，客气的话我就不多说了，这次给家写信是来求救的。本人是《异度传说》的超级中毒者，它的最终作就要出了，我希望贵社也能像《最终幻想》那样出个全剧情收录的特典以满足像我这样的中毒者的收藏欲望。

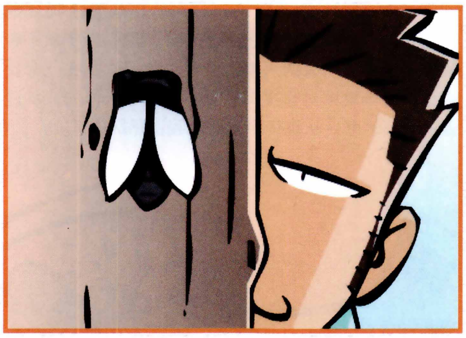
From 北京 夏月



特典什么的不是叶子说了算的，你要去求木头和……魔王，他可是“异度达人”呢，这次的攻略估计就是他来搞定了，典藏本什么的，那就要看大魔王的心情了。看来你是真fan，只想看剧情，难道不想要个KOS-MOS或者紫苑的手办吗？人家这次可是“性感三度进化”呢。

“家，玩家们的据点！”

——上海 蒋峰



“游戏是我一生最爱，我不会理会别人怎么看。”

——广西贵港 李佳

VOICE 本人非常看好魔王同学主持的战国英杰传栏目，能看到战国时期不同武将的风采，不得不佩服魔王同学的能耐与潜力。一个字“赞”，两个字“强劲”，三个字“有魄力”。本人是个日本历史fan，绝对支持你主持的节目，甚至有时会想为什么日文地狱不是你主持的呢？

From 上海 张辰

魔王最近超大人气啊，是闯家继木头和PERFECT等人之后打出的又一大品牌。我想赶明儿个就可以考虑出魔王的周边产品贩卖了，比如雪飞的帽子啦鞋啦个人单曲啦什么的……

严肃地说，雪飞同学的战国英杰传写得确实是很有可读性和趣味性，明显感觉到他是投入了感情的。其实魔王对我们自己的历史也非常通晓，那些历朝历代犄角旮旯的皇帝的生平他居然也都知道，而我们连名字都没听说过耶。不过你可不要鼓动魔王抢生意，日文地狱在猴子手里可是也做得相当赞，我很喜欢的。

VOICE 我现在要高二了，可是成绩不是很理想。我爸说，是我沉迷游戏的原因，可我一个月累计游戏时间也不到四个小时，不知道算不算长（应该不会吧）。

From 福建福安 冯凌骏

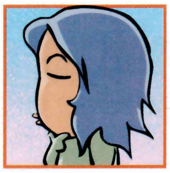
呃，这个时间……难道你只有每个周末才能稍微碰碰游戏吗？也许现在你们面临的确实是一种叶子难以想象到的辛苦吧。一个月四个小时的游戏时间真的不多，至于成绩不够理想，是谁的理想呢？你的、父母的、还是老师的？做人要活给自己看，尽力就好。

“好好游戏，好好人生。”

——辽宁大连 吴晗彬

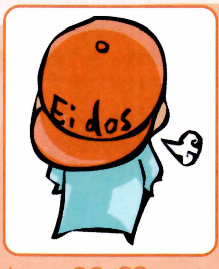
VOICE 请讨论一下木头与废柴的联系。

From 河南郑州 王午豪



一点儿联系也没有，木头要是废柴的话，那跟着木头混的叶子又算是什么呢？我这一年多话里话外把木头挤兑得够呛，结果大家也跟着习惯了。但正如前言里说的，我要洗心革面改过自新重新做人，希望大家也要向我学习，叶子再强调一次，背后议论别人可是不好地（大家明白这句话的意思吗？）。木头是活物，与那种砍下来的柴火完全是两个概念，木头不是柴火，记住，木头非柴。

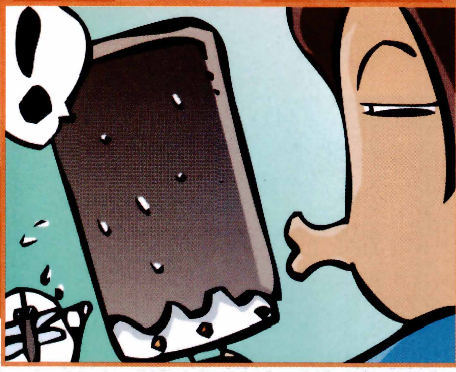
孤独的星彩同学……



待菜

●最近连续玩了《侠盗中队》、《杀手47》、《混乱都市》等几部由Eidos出品的游戏，感慨颇多。Eidos曾经是我个人心目中排名仅次于Blizzard和CAPCOM的游戏厂商，一部横空出世的《盗墓者》，和足以成为传世经典的《盟军敢死队》，几乎成为了我大学时期最美好的游戏记忆。然而时至今日《盗墓者》早已风光不再，换了制作组之后也没有多少起色；《盟军敢死队》的辉煌也是两代而终，如今只能倒腾出《打击力量》这种挂羊头卖狗肉的垃圾作品出来撑撑门面。前面提到的这些新作品，其中固然也偶尔有一些亮点，但总体来看只能说是素质平平。难道Eidos这个曾经充满了创意和灵性的厂商，从此就沦落到泯然众人的地步了吗？再仔细想一想，“缺乏延续性”似乎也正是这一类以代理、发行为主的欧美厂商的通病。不过这个话题如果要议论起来就不是三五百字所能讲完的了，就此打住。而作为一个玩家，也只能对那些消失的名作寄予沉痛的哀思吧……





“PS3真是太便宜啦，才599日元！”

——广西桂林 文敏

VOICE 本人强烈期待今年的TGS！生化5、恶魔猎人4，及show girl，还有那好多好多的游戏。可悲，现在还去不了，但希望可以通过你们了解到FF13、战神2等更多内容。 From 辽宁铁岭 王宇航



嗯，你说的对，好多新游戏估计这次TGS上都会有新的消息放出——当然了，估计而已，这个业界越来越不靠谱了，每次我们都对某个“大事件”充满期待，每次我们都被现实的耳光失意地扇了回来，外带着一肚子的日本拉面或者美国汉堡。把自己的期望打个五折再抽去四成吧，这也是个无奈的选择，这样我们才会发现惊喜——我们要擅于为自己创造幸福的感觉。

VOICE 不知道叶子姐对FFXIII有什么感觉（我觉得FFXIII这个名字好长啊），我决定到时候一定要收正版。当然，要是游戏质量太差的话，我是不会收的，所以希望到时候叶子姐你能做出客观、公正、详细的介绍，来作为我重要的参考条件。

From 广东深圳 欧阳迪逊

你写成罗马数字当然长啦（要是你按英文把它读成艾夫艾夫爱克斯哎哎哎那就更长了）。我觉得这次的13一定会不错——叶子指的是最正统的那个，因为制作人是北濑佳范吗，10代就是他所领导的开发组制作的。而FFX是我相当喜欢的作品，无论是情节还是系统方面的完成度都相当高，这令我对北濑充满了信心，他很擅长表达这种既可以很流行但又不俗套的东西。再加上这次E3上见到了他本人，一见之下，当即倾心……我是他的坚定fan了！

以上言论的个人色彩很浓，还请大家有选择地吸收，不过叶子也不能因为编辑的身份而总把自己的喜好压抑着吗，那样会憋死人的。支持北濑……（后面还有相对的四个字，估计你猜得到我要说什么），其实叶子当初也预定了12的正版，但后来还是退掉了，借别人的正版来玩就是不心疼啊！哇哈哈哈。谢谢你觉得叶子的文字还有一定的参考价值，详细我会尽量，客观我会努力，但公正与否就要留待大家评判了。



「不能到的地方都叫做远方
不能回去的地方都叫做故乡。」

——四川牛建为 倪懋川

VOICE 当了6年读者，算是第一次写信。最初一两年还觉得强，但接下来几年虽然在不断地改版，但只是量变，没有达到质变。现在的“家”已不是刚开始的家了，恶搞少了，笑话少了，能吸引读者的趣闻也少了，看“家”已不是重点。有时书买回来几个星期才去看家，已经没有家的味道了。木头别升职就撒下家不管，只是偶尔出来被人欺负一下。可能是老读者的缘故吧，对新“家长”一直不是太肯定。

From 广东清远 谭化成

每个人处理事物的风格都有所不同吧，叶子从不奢望也无权要求所有的人都接受我。欢迎你站在一个批评者的立场继续对家提出意见。变化是永恒的，从过去到现在的家，从现在到以后的我，都是这样。



VOICE 叶子姐，近来总有小编提到编辑部中某某人正在减肥，似乎编辑部中有不少人体重超标。另外想问一下，编辑部里哪几位有吸烟的不良嗜好？如果有，我希望他们能尽快戒掉，毕竟吸烟有害健康。还有就是，“电击收藏”中的旁白是谁配的音？请叶子姐指教。 From 山东东营 夏仁杰



你要搞清楚，减肥跟超重是两码事。一般来说，越瘦的人越爱嚷嚷减肥，胖的人早就无所谓了（当然了，木头是个特例）。现在是因为天儿热，体胖的人直接受影响，所以才嘴上说得那么积极，你等到冬天再看看，保证一个个眉开眼笑大吃大喝贮存冬眠粮食。

编辑部里那几位“烟民”都被叶子告诫过呀，我晓之以情动之以理絮絮叨叨婆婆妈妈，女王自降身份变成了居委会大妈……无奈他们不听，或者更应该说道理都明白，但就是不在乎，某位家伙居然说反正自己也不打算活到很老……算了，当着真人的面，我可丝毫拿不出女王的架势来；嗯……这算不算是表里不一呢？限于个人隐私，我就不点这几个家伙的名了，但大家千万记住，游戏方面有可以向他们学习的地方，但这方面千万不要学，在这个问题上他们不是好孩子。珍惜生命，远离香烟。偷偷发动一下群众：大家一起来信谴责一下这种不珍惜、不尊重自己与他人身体健康的行为。

电击的全面改革在即，配音当然也是其中一环。你听到了一个新鲜的声音？嗯，叶子被要求暂时先别说的，那就先卖个关子，你很快就会知道了。

VOICE 给家写了那么多信，一次也没登过，有点伤感情啊。不过话说叶子183期最后一篇关于“木头”与“唯夜”名字由来的文章实在很赞。那篇文字看得我眼前一亮，原来“风林”一名是这么伟大……啊，呸呸呸，应该是“唯夜”一名是这么伟大啊。

From 山东聊城 侯伟



啊啦，抱歉，别伤心，不要急慢慢来，大家都有机会。谢谢你表扬叶子呢，说老实话，我对那篇文字也比较满意——这倒不是说写得有多好，也不是因为涮了木头一把；只是我当时想，如果只是简单地回答一句“木头就是风林”，这未免也太无趣了。该怎么样让话看起来更有意思呢？于是我就在10分钟内编完了那个故事，这是叶子比较得意的，哼哼哼哼。

“有竞争，游戏才更有趣！”

——浙江杭州 周添顺

VOICE 女王姐姐，二当家的要向你借钱买PS3是真的吗？可是他的经济资本买台PS3应该不是个难事吧，要知道HR36是一般生物可以享用的吗？除非他又犯毛病了，准备收一台标准版平时玩，一台标准版备用，外加一台限定版收藏。如果你成全了他，这个世界难道还有天理吗？对这种阶级敌人你可不能手下留情啊。

还有，最近女王姐姐好像对荇菜、魔王等知识分子很不公啊，你打压知识分子的做法可是会被我们这些学生所不齿的。 From 河南洛阳 韩磊

不是借钱，是合资，如果木头有这个需要，我自然鼎力相助，倾家荡产也在所不惜——我是讲真的，你看我这双真诚的眼睛。木头怎么会是阶级敌人，以前我年轻不懂事，早上出门撞到头说了些胡话而已。天理，个人自由就是天理啊。

还有，我怎么不公平对待知识分子了？我没虐待他们啊，好比你就看看这两页上的图，他们又吃西瓜又啃PIZZA的，我把他们养得白白胖胖的到头来还落一身埋怨，这女王做得好辛苦啊，不当也罢。实际上荇菜可是我们闯家重点培养的下一个偶像品牌哦。再说了，我自己也是知识分子啊，我小时候经常默写唐诗三百首。

“有电软陪着，高三就不会寂寞无聊啦！”

——黑龙江齐齐哈尔 鞠文昕

VOICE 碰巧，翻了两本以前的电软，都有关于SEGA的硬派文字，也看到了叶子你同样硬得够劲儿的话。虽说你不喜欢SEGA，但你有些地方还真像他哦。183期闯家栏头的叶子让我想起了外柔内刚的Amy，因为那锤子……随即想到的，便是SONIC15周岁的生日（SONIC的生日是6月23日），电软会不会作些相关报道呢？ From 吉林延吉 张泽新

我不喜欢的东西有很多，但不喜欢的同时也很佩服的人或事也不少。SEGA对于我来说，并不能形容为讨厌，只是他的风格不对我的性子和胃口罢了。硬得够劲儿的话……我想只是有些话叶子说得比较直截了当吧，做人只有厚道是不够的，还要敢说实话。

Amy的锤子没我那把那么小吧？我那个用来钉钉子还差不多。而且我一直在想，50g……难道不是50克的意思吗？

至于你问的一些报道对于杂志来说会不会做，这全要看厂家是否有相关动态和活动啊，而叶子觉得SEGA现在的工作重点，显然在VF5上。

VOICE 希望电软到成都能够快一点，每期电软一号发刊，我们这儿要等到十一、二号才到，真的是“头发也变白了，皱纹也增长了。”关于这个速度问题，还望叶子姐给个答复。还有一件特别重要的事，自从我买回PS2以后，VCD基本是看不着了，所以说，能不能以后的电击改成DVD，那才是好。毕竟，大家好，才是真的好嘛！ From 四川成都 周凯文

我们可以一起联名上书China邮政或者长途货运站，不过估计没什么成效就是了……杂志从印厂出来后向各地的发刊运输我们可基本是无从干预，使不上力啊。大家总不会认为是我们每期把杂志打包，再扛到火车站，再搭火车亲手送到全国各地的吧？中途运输以及到达各个城市后的分派事务是与我们编辑完全分离且独立的其它社会运作环节，叶子即便抓耳挠腮手舞足蹈上蹿下跳怕也是帮不上多大的忙。其实这个问题我们也很讨厌，但所谓现实的定义就是其无论喜不喜欢都要接受的东西。

要求电击改DVD么，嗯，在将来也很有可能啦，人家动心现在不是也有DVD版了么。

“不闯不精彩！”

——上海 袁嘉铭

VOICE 现在闯家已加到了6页，但似乎还是略显单薄啊！强力要求加页。希望叶子姐能看得懂我的字，对了，你总说自己的字差，到底怎么个差法呢？不如在家里展出几幅叶子的大作让我们见识见识吧。 From 北京 张凯

我的字差不多就是这个样子。鱼看到会吓得呛水淹死，大雁看了会从天上掉下来，月亮要用云彩挡住眼睛才敢俯视这片大地，连鲜花都会为我脸红，正所谓沉鱼落雁、闭月羞花是也。

还加页？再加页我就通篇写这种字，恶心死你！





大怪 ●如今全球的头等大事便是世界杯，任您懂不懂都要关注一下。大怪作为体育爱好者自然也是全身心投入，并与身边几位朋友对夺冠队伍进行了预测——规则是每个人选择一个队，决不能更换，如小组都未出线便直接拿钱请客，进入16强谁先被淘汰谁请客。而可笑的是，当我知道这个游戏开始时身边的大哥已全部将强队选择完毕。这里我先不说洒家最后选了哪个球队，待事后交代。之后小组赛正式开始，我有如神助，在我选的队伍开赛之前居然全部预测胜负正确，连瑞典与特多平局都提前预测到了！旁边的大哥小弟一时将洒家捧上了天，鄙人也不免飘飘然，心想吾所选之队伍定为黑马！

●昨天，我正式请了几位哥哥吃了大餐，花费100元许。

●斗剧录像将于7月份正式登场，对于大怪来说，SF3.3与VF4FT的录像当为首选，作为这两个项目来说在本次大会上当是最后一次登场，我是必须入手好好留念才是。因为游戏推出时间已经很长，相信本次大赛唯这两个作品的对局水平最高。而对于其它项目来说，大怪倒对北斗神拳与月姬格斗充满兴趣，由于此两作预计年内都会出现在 PS2平台，所以这些录像当然是最好的提前学习资料喽。

雪飞 ●俗语说得好，“春困秋乏夏打盹，睡不醒的冬仨月”，而这句话用在我身上则最为合适。这周日终于过了一次自己渴望已久的生活！星期六晚上10点准时睡觉，周日早上7点起床、8点洗刷漱涮吃完早点后准时上床睡觉，一睁眼中午12点左右，吃完午饭后不到1点，继续上床睡觉到下午5点，吃完晚饭后晚上7点，继续回到床上睡觉，再醒来时已经是周一的早上六点了。这样美美的睡上一天真是人生一大享受，如果能将麻烦的吃饭省略就更完美了，这下看谁还敢说我缺乏睡眠！不过估计短时间内我不能再享受这样的“猪样人生”了，如果能连续这样过上几周，恐怕所有人都会要我减肥了。

●最近发现自己的日语水平有所下降，于是很有决心地计划恶补一下，结果发现计划永远赶不上变化：每当看到美丽的枕头，我就不由自主地想躺上一躺，而且只要一躺下就能立刻进入梦乡，难道最适合我的真的只有“猪样人生”么？

“游戏不在著名与否，只要自己喜欢就好；电软不在厚薄多少，只要会有闯家就好。”

——上海 包海敏



VOICE 发现叶子不喜欢DOA，不会是嫉妒吧？ From 上海 彭一响

我有说过我不喜欢DOA吗？漂亮的东西我当然也喜欢了。以前对DOA的批评，基本都是出于专业编辑的眼光和技术制作层面的，好比DOA里人物的皮肤材质和头发纹理一直处理得不好，这是事实吗。叶子要是长成DOA4里那样的海带头……那我还是去死好了。

不是叶子夸口，从小到大我只嫉妒过一次：那是小时候我爬墙（叶子很早以前说过自己小时候很淘气的），可无论如何也上不去，使尽浑身解数也仍然未遂，可这时候我突然看到一只猫在我身边轻轻一蹿，就跃了上去——它还在墙上对我喵喵叫！被一只猫羞辱，这件事一直令叶子耿耿于怀。

“我想要掌机，我想抽中奖，我想回闯家。”

——北京 王冠群



小沛 ●天气热了，天气真的热了。

●和本期“超女”徐可出去拍照，发现公园里有六对新人在拍婚纱照！徐可说：“好想借他们的衣服穿穿看。”我说：“让北斗也去借，然后我给你们拍婚纱照。”徐可接着说：“那我要穿男生的西服，让北斗穿婚纱。”最后北斗：“你怎么知道我这么想的？”我……

●Toys那边的一个同事已经快要拿到高级摄影师的证书了，我好羡慕他啊。看着自己手里的相机，突然觉得很对不起它。看来我有必要去考考看了。

●最近好像越来越胖了……

箸子 ●不知最近是不是相声和搞笑片接触太多，聊天时“吐槽”的毛病有愈演愈烈之势，几近无法控制。日前一友人准备离京赴澳洲求学，几位相识摆宴与之饯行，席间众人纷纷举杯，祝福游子一路顺风。轮到在下，一时诗兴大发，脱口而出：“日本晁卿辞帝都……”（见李白《哭晁卿衡》），在下的下场不说也罢。

●一日晚间就寝被蚊子叮醒，当即开灯，手执蝇拍四下寻觅，蚊子却踪迹不见。无奈之下重新睡倒，不出一个时辰又被叮醒，觅之，又无踪迹。几次三番，弄得比彻夜看球还要疲惫，“噬血之仇”却始终不得昭雪，心下不禁惊叹此蚊“武功”之高强。次日清晨一睁眼，却见蚊子正于枕边安然小憩……这只蚊子的下场不说也罢。



VOICE 我不是传说中的大禹，但也曾三过家门而不入；我也不是孤苦伶仃的流浪汉，却也一样无家可归；我更不是一颗报废的卫星，永远飘在宇宙深处。家就是幸福，不管家是多么地简陋朴素，我爱这个家。就像本山大叔说的，我想有个家，一个不需要多大的地方。我也想有个家，能够陪伴在木、叶二老的身旁。朋友回家了，他对我说："你不回来吗？家里好多人！""我也可以吗？可家又在何方？""家在你我心中。"

From 河北石家庄 田德龙

VOICE 电玩通现已成为我班女同学中最抢手的书籍，甚至在男生中也已成为抢手货。希望众人再接再厉，多加入一些有趣的故事及笑话，说不定某日我会听到报刊亭有人喊道："大爷，来本电玩通！"

From 天津 刘杨昊

VOICE 觉得玩RPG游戏时不看攻略感觉上更好，破关后满足感大，特别是经过长时间才打通的游戏。

From 广东中山 邱玮臻

VOICE 兴奋啊！最终幻想12里的那条臭龙终于被我干掉了，现在的下一个目标——龙哥。 From 重庆 王冬

VOICE 个人趣事一件：一天我拿着我的小白PSP在院子中玩，忽然过来了两个小孩，有一个小孩手中还拿着板砖机。拿着板砖机的小孩对另一个人说："你看，那个哥哥还玩那么落伍的机子，那么大，还有'嗡嗡'的声音，好歹我这个游戏机还有喇叭呢，他那个还得用耳机！"当时我的几个哥们当场吐血。

From 北京 孙兆凯

VOICE 十年之前，我不认识你，你不属于我，我们还是一样陪在闯家左右。十年之后，我们是朋友，还可以问候，只是那种温柔，再也找不到分开的理由。叶子最后难免沦为木头。

叶子姐看了可不要骂我呀！

From 湖北武汉 袁永杰

VOICE 各位考完试的玩家，不要过度游戏，保护自己，保护机器。

From 广东佛山 伍海宁

VOICE 无聊的时候到闯家，郁闷的时候到闯家，孤独的时候到闯家，想叶子和木头的时候到闯家……（以下省略N个到闯家的理由）。 From 重庆 李戳

VOICE 高考终于结束了，终于可以玩PS2了，祝贺全天下的考生从那些苦难的日子里解脱出来。 From 浙江 吕伟锋

VOICE 我是一个小城里的高中生，平时住校，可以游戏的时间很少，一般就只能是看电软+流口水。我现在最想要一个掌机，纯白色的PSP就是我的梦呀。当然，冰蓝色的NDSL我也好想要啊，可是这一切都只是个梦而已。

在学校里住着，有时相当无聊，都找不到可以打发时间的东西。不过我现在将这一切都寄托在了闯家，再孤单也有闯关族为家，我也可以笑看孤寂了。我爱游戏，也爱闯家，我希望自己也能成为闯家中的新成员！ From 河北任丘 王浩男

VOICE 据说人三天不喝水就会渴死，而我一天不看电软就会闷死！闯关族的家又是我最爱的栏目，不仅可以看到家人的留言，还可以对着那些插画爆笑一场，实在过瘾！ From 广东深圳 钟永健

VOICE 好无聊啊，最近都没什么好游戏玩，而我所期盼的作品大都是下一代主机上的，看来又要出血买新机了。

From 北京 赵博

VOICE 我心爱的1.5小P被我女朋友用坏了（欲哭无泪）……她说赚钱陪我（遥不可望）……没有游戏的日子，只好借个GBA过过手瘾。 From 北京 郭文迪



VOICE "烧录卡真是一个伟大的发明啊！既省钱，又方便。"这是我同学经常说的一句话。是啊，烧录卡是好，它的出现使广大玩友节省了不少开支。但是，自从拥有烧录卡和烧录器的那天开始，我的那颗游戏心已开始被烧录卡"吞噬"。无数的游戏在卡中闪过，而我真正玩通的又有多少？当年玩游戏时的激动和热情已经荡然无存，换来的是一种对游戏的麻木心理！为了避免这样的事再度上演，我们一定要合理地使用烧录卡。

From 福建漳州 兰陈丰

VOICE 叶子姐，"无双报道"这个栏目是分派给各小编们写的吗？有的不错，但……有的给人感觉，好似墙头草一样。像183期中的《百年战争》，恕我实在眼拙，看不出它的画面有多强，也看不出士兵们"动作各异"，只觉得——尤其是地面，像黄绿颜料还没混合均匀一样，而士兵们的动作也十分一致，整齐得过分。难道是为了附和PS3的强劲机能才这么说的吗？

希望众编辑都能形成自己独有的文字风格，让读者一眼就能辨认出来。 From 陕西咸阳 郑炜

我们有时的遣词造句确实不够妥当、流于形式，不过这跟附和PS3什么的没有关系，我想其出发点可能是觉得新作报道集中于挑刺儿多少有些不合适——但总之类似问题我们一定会注意改变和解决。

VOICE 感谢电软送给了我两张回函卡，我深感荣幸。为了不浪费，我还是多费一些墨水吧！

叶子啊，你到底多大啊？为什么人们总是叶子姐叶子姐地叫——如实回答！

还有一个问题，我周围的人都不太喜欢电子游戏，特别是家用机上的，全都是PC迷。我和他们的共同语言太少，而且他们还把电子游戏当作比网吧还毒的毒药，一直很排斥，有的还说这很幼稚。我又是无奈又是生气，叶子姐你说，我该怎么办？

From 江苏徐州 徐迪



哎呀，居然还问得如此理直气壮——问女生的年龄可是很不礼貌的哦。不过我大度，就告诉你吧——其实去年叶子就说过了："我今年刚15"，那显然，今年就是16喽。至于这是不是如实回答，那就全在施主一心了，信之则有，不信则无，善哉善哉，阿弥陀佛。

至于别人的误解和歧视，我们很多时候将其无视掉就可以了，自己的喜好何必一定要追求别人的认同。他人对电子游戏的态度你觉得无法接受，但其实反过来说，你如果非要就电子游戏与他们沟通，对方肯定也难以理解。这其实是个相互的过程，实在觉得心情被打扰到的话，保持距离就好，无奈或生气实质上都是自己给自己施加的心情。努力让自己成长起来——不论是游戏技术，还是生活学习的其它方面，那个时候你既不幼稚，也完全不必在乎别人的误解。

"下一期来做超G男生吧！"

——福建福州 伍越

VOICE 叶子姐，你看过电影版的《寂静岭》吗？因为我对其游戏作品接触程度不是很深，因此不太理解电影里的结局所要表达的意思，难道主角最后根本没有走出寂静岭？另外，你们这期的新作发售表似乎有一点问题……

From 安徽合肥 陈文青

电影版的寂静岭我还没有看，因为说实话没有太大兴趣。虽然原作游戏我很喜欢，但个人一向对这种改编题材缺乏信心，不论是流于商业化的有意篡改，还是由于没能理解透彻原著而造成的扭曲，都令我觉得别扭。这次的寂静岭电影版，初看宣传片的时候觉得那些场景氛围以及怪物塑造得的确很有原作的味道，但最后居然出现了一堆人逃难的镜头——这实在太有悖于原作的精神了。虽然我不知道电影最后的结局，但作为游戏来说，它的精髓就在于其开放性（尤其是2代）。"真相"和"结果"到底如何，全在于你自己的内心如何诠释这个故事。不去刻意寻求什么定论，才是最高境界。

VOICE 有一次看电软一直看到半夜。第二天起来父母直夸我知道学习了，当时真是无比激动，从那以后，我便离不开电软了。

From 辽宁庄河 王辉

呃，那你可别让父母白夸啊，现实中还有很多东西是电软无法教给你的，不离开电软，也请不要远离生活中的其它内容。好比这杂志，就算再好，但也总不能把纸撕下来当饭吃吧，学习对于你掌握后天生存技能是必要的；要记得轻松和安逸既不是免费的，也无法永恒。



北斗 ●这期超G到访，北斗作为纯苦力选手跟随小沛和超G前往某公园拍照。途中该MM奋不顾身从某游人甲手中救回被偷小喜鹊的事件，实在是让我和小沛极为震撼！不得不对当事人给予强烈赞扬！"三人行，必有我师焉"，此话果然不假。

●每年世界杯期间总是有太多的插曲，作为球迷的我们也都有着太多的感慨要发泄，所以北斗决定不在手札里提世界杯了，以免用尽全部闯家的版面都不够。

●最近和某施主就如何最大限度提高身边物品的杀伤力及其可操作性进行了详细深入的探讨，颇有心得，谁知转眼就得知自己将成为诸般新法门的实验用小白鼠。"祸从口出"，果然是金玉良言啊！

PERFECT ●世界杯开打，各球队的表现一时间成了大家茶余饭后的谈资，这其中要属符莱的观点最犀利、最独到，他预言的法国无法小组出线，到今天为止，似乎就要变成现实（昨天小组赛第二轮法国战平韩国）。

●大怪和叶子MM的英格兰越打越好，搞得两人对比赛愈发期待，可是PERFECT却不像02年那么有激情了。倒不是因为中国队没出线（其实自己始终也不是国足的拥趸），只是强队在大赛里的保守作风让人失望，尤其是自己支持的巴西和荷兰，虽然全部涉险过关，但是踢得让人揪心，尽管不少足球圈内人士认为巴西会后盘发力，但是在PERFECT看来却未必。

●这期杂志出版的时候很多人应该已经放假了，根据我的经验，现在你会觉得开学遥遥无期。但是奉劝大家一句，在足球、游戏和聚会中抽出一点时间做做功课，以免八月底时忙得不可开交。



风林 ●屋里的空调制冷性越来越差，还有几次烧坏电路板，申请新空调未果，继续忍受着夏日的漫漫煎熬。另外发现，空调对身体实在不好，尤其若是出门办公的话，很容易在冷热变化间体温失调，一会儿冷汗一会儿热汗。所以，适度空调降温，再配上一个小电风扇，才是真正的凉爽啊！学会活着，用心享受地球爆炸前难得的夏天吧！

● 不是有部电影说宇宙是某个大绿怪打嗝儿产生的吗？所以人类和恐龙可能会是完全一样的下场。真是哪都不挨哪的手札啊！

● 看日剧看哭了。我很容易感动别人和被别人感动的。

●我没时间看世界杯，因为意大利那几场都没赶上，不是在睡觉就是在加班。

● 今年狂爱吃西瓜，那种小的，每个皮都很薄，1.2元一斤，每天吃一个，既健康，又减肥，真是好，写着写着又很想吃了。

● 瘦下来后，身体可棒了，倍儿有精神，24小时一餐，太适合我了、太节约了，活着真让人感动。

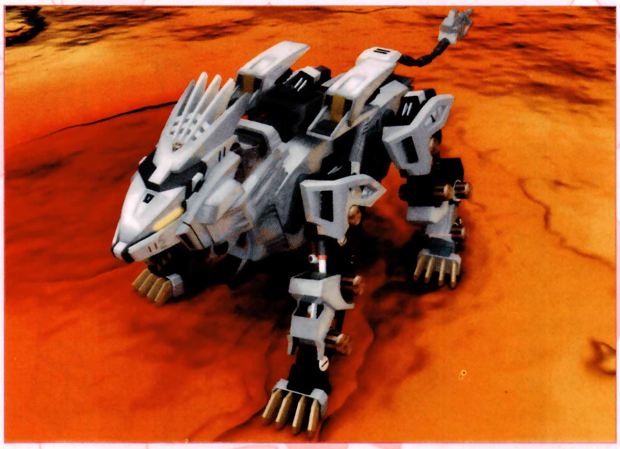
● 上面的话都是风林写的吗，大家难道没产生怀疑吗？太奇怪了，为什么会这样呢？下期相信会有答案了吧，这个世界不就是由问号构成的吗。

●灰常灰常怀念"阿兰多拉2"、"RUNABOUT"、"TEST DRIVE 4"，灰常怀念啊！

猴子 ●天上方六月，地下如蒸笼。今年的天气与去年相比丝毫没有变化，好不容易下了两场雨，桑拿天就来了。最讨厌这种粘答答的天气，又闷又热又憋屈；而且户外的食物经常变质，搞不好就会腹泻。旁边掌机迷的翔武因为吹空调过度，已经倒在家里战斗不能了，还好猴子有抵抗力！

●最近超市中放饮料的冷柜大概是因为年久失修导致制冷能力下降，里面的汽水放一天也下降不了几度。猴子想了一个比较有效的办法：趁超市工作人员不注意，把饮料放在冷冻水饺和汤圆的冰箱里，两个小时就可以喝啦！可是……我今天上午放进去的可乐，现在已经冻成冰坨了吧……





↑长牙狮零式 广东 梁深华
这个狮子很面熟，很像我最近玩的一款NDS游戏中的角色。那个游戏的确很烂，看你的画比玩游戏好多了。

大墙画廊

这次的前言不多贫嘴了，刊登个启事吧：06年第3期的谢汀、06年第5期的龚远阳，你们两个人在投稿时写的地址可能有问题，稿费已经退回编辑部了。请看到这则启事后马上联系我们，电话在目录页上。然后再说一下前几期一直没有强调的事情：大家在给画廊投稿时一定要写清自己的真实姓名、地址、邮编。最近几乎每一期都有十多个人的投稿就是因为这个原因而落选了，实在是可惜啊。夏天来了，大家多画点清凉的图片吧，各位不要想歪哦，小沛是说着色清新的！好，大家慢慢欣赏这期的作品吧！

□责/小沛

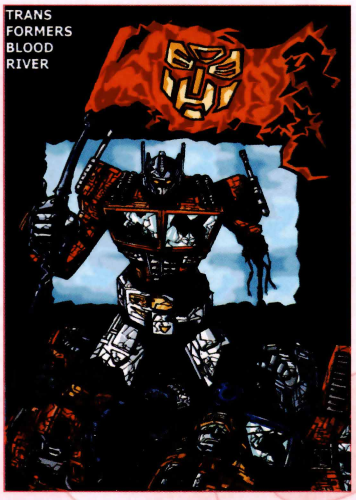
→恶魔城 广西柳州 吴锦全
对你的画我就不多评论了，这里要特别感谢你长期为画廊投来那么多的优秀作品。顺便感谢一下bloodriver还有JONY。





↑花之庆次 湖北 王晨光
拜托！你的想象力也太丰富了吧。就算是现在流行中性风潮，但对于猛将兄还是手下留情吧。

↓变形金刚 湖北 bloodriver
这几个家伙都挂了吧？身上的碎片多了一点……尽管你是想要表现得很惨烈，但是画面显得有些脏。





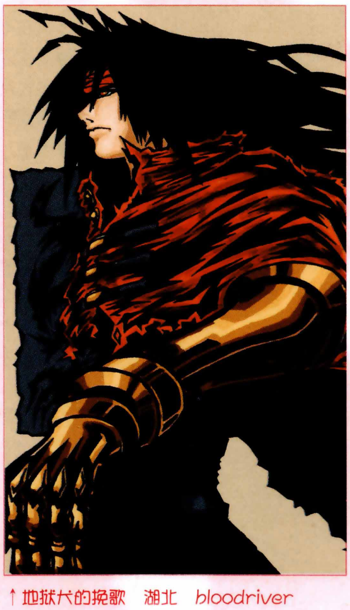
←HALO 上海 JONY
最近的临摹风很重啊。依照JONY你的水平，其实我相信原创作品一定会比这个还好！



←文森特 上海 JONY
本期的又一个文森特。说实话，太柔了一点。临摹的吧？小沛绝对鼓励有实力的作者多尝试原创。



↑花郎 上海 JONY
我说得没错吧，花郎花得多帅啊！到底是原创，有自己的感觉。胳膊上的皮肤质感也非常出色。



↑地狱犬的挽歌 湖北 bloodriver
原作中的他在阴柔方面表现得要强一些，而你的作品则是突出了阳刚的感觉。

→FEEL 广东 云吾
提点意见吧，这种对称的构图实在不理想，你的画工已经不错了，尝试搭配一点背景也许会更好。





←KOF 湖北 彭亮
你的临摹水平还不赖，小沛很欣赏这个原画。如果你按照这种感觉画点别的人物应该会更好吧。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



视频输出术语解说

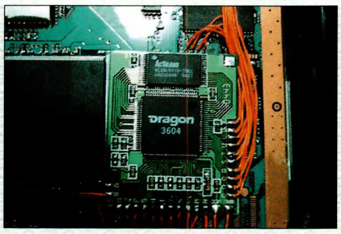
■问：我是一个菜鸟，经常在杂志上看到一些诸如什么1080i、720p还有HDTV之类的“专业术语”，特别是在看介绍新主机的性能时，好像经常都会有HDMI等东东出现。虽然我也在杂志上某个栏目和文章中看到过一些介绍，可都太零散了，希望龙哥能在热线中给针对这些常用的名词做一个比较系统的介绍，不必写的太详细，起码能够让我们知道它们大体都是什么意思和有什么区别就行了。谢谢！ （上海 孙京）

■答：你上面所列举的，都是电视的标准显示模式，“i”表示隔行扫描，“p”表示逐行扫描。480i是标准的NTSC电视显示模式，60hz频率，525条垂直扫描线，483条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为480i或525i。576i是标准的PAL电视显示模式，50hz频率，625条垂直扫描线，576条可见垂直扫描线，4:3或16:9，记为576i或625i。480p 是D2标准数字电视显示模式，60hz频率，525条垂直扫描线，480条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为480p或525p。Xbox内部实际图像分辨率640*480。1080i是D3标准数字电视显示模式，60hz频率，1125条垂直扫描线，1080条可见垂直扫描线，16:9，记为1080i或1125i。720p是D4标准数字电视显示模式，60hz频率，750条垂直扫描线，720条可见垂直扫描线，16:9，记为720p或750p。而HDTV标准是高品质视频信号标准，对应720p、1080i、1080p，但目前支持480p也大概称为支持HDTV。要注意的是，虽然对于游戏图像精细度的处理难度来说是480i < 480p < 720p < 1080i，但是对于电视机处理能力（例如带宽）的要求则是480i<480p<1080i<720p。所以目前很少支持色差输入的720p电视机，但是支持1080i的就不少。这里再介绍一下HDMI接口吧，毕竟貌似是新主机必备的输出接口了。HDMI的英文全称是“High Definition Multimedia”，中文的意思是高清晰度多媒体接口。HDMI接口可以提供高达5Gbps的数据传输带宽，可以传送无压缩的音频信号及高分辨率视频信号。同时无需在信号传送前进行数/模或者模/数转换，可以保证最高质量的影音信号传送。应用HDMI的好处是：只需要一条HDMI线，便可以同时传送影音信号，而不像现在需要多条线来连接；同时，由于无线进行数/模或者模/数转换，能取得更高的音频和视频传输质量。对消费者而言，HDMI技术不仅能提供清晰的画质，而且由于音频/视频采用同一电缆，大大简化了家庭影院系统的安装。

我发现有几个关于PSP的细致问题实在搞不清楚，只能求助龙哥热线您的帮忙：1、是不是有一次性开机画面就能证明是一款新机？一次性开机画面是什么样子？这个一次性的开机画面能不能通过技术手段恢复？2、再者就是陶瓷瓦豪华版PSP的外包装盒上有字母KCW（例：PSP1006KCW），机身那官方编码尾部应不应该也有这三字母？还有就是要怎么分辨外包装盒上的条码是后贴上去的？那纸的亮度和字体怎么分辨？3、原装的条码上有没有注明电压范围？ （山东济南 夏萍梅）

1、PSP没有所谓的一次性开机画面，放完电就又出来了。2、身上没有，条码的问题主要是看印刷质量。3、没有注明，因为PSP电源是110-220V的。

龙哥：还是上次183期那个问题，我的50009现在还没修好，我们这边的老板说它的芯片是索尼专控的，市面上搞不到。他用其它的一款芯片代替，不好用，我以前的那种写的DRAGON真的只能用这一种吗？如果芯片搞不到，现在还能买到大陆版的正版软件吗？索尼的售后服务电话已经是空号，还有其它的办法吗？能给我提供一个详细的地址吗？我在五一期间又入手了一台70006，主机+高仿手柄一个+电源+AV线=1280，合理吗？这台机器现在看DVD和玩PS游戏都是直接运行的，不必像以前那样了，是芯片功能进化了吗？一开机发出嗡嗡声，是安装了风扇吗？我看杂志上讲70000系列也能加装硬盘，是从硬盘直接运行还是只能提升读取速度，什么样的品牌好，需要带USB接口的吗？ （山东烟台 农民工）



↑图中有“dragon”字样的就是大龙芯片。

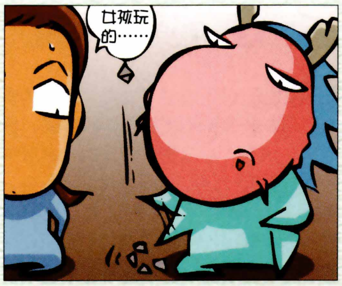
没办法，基本上只有那一种（虽说后来好像还出过一个被称为“克龙”的改进型芯片），大龙芯片的话现在应该还有存货。怎么会是配一个高仿手柄呢？买主机的话至少得配一个原装手柄，如果配的是原柄的话，龙哥认为这个价位还可以接受，原柄变高仿，这可就差点意思了。7万型的PS2主机内部并没有配备风扇，这也是导致该系列主机散热性能有所欠缺的一大原因，之前龙哥曾经在热线中也有提及过给主机外部配备小USB风扇来辅助散热的办法，所以“嗡嗡”声不可能是风扇的声音，应该只是主机正常运转时的声音，如果声音很小



的话就不必担心了。对，7万系列一样可以加装硬盘，不过不能像5万和3万那样直接从主机后部加装，而是通过USB接口与PS2进行连接，所以想要加装硬盘的话，得买有USB接口的硬盘。PS2与PC不大一样，给其加装硬盘最主要的作用是将游戏拷进硬盘中方便平常游戏以及保护光头而已。

1、听说要出IDSL了，会出浅蓝的吗？神游的会不会像NDSL一样下屏会松动错位呢？2、IDSL也要刷机才能运行烧录卡吗？3、关于PSP，ISO是个什么东东？4、《真·三国无双二度进化》可用1G的记忆棒下载吗？5、小弟是个三国迷，每个PSP的三国游戏都可用1G的记忆棒下载吗？哪些不能？6、记忆棒下载游戏可以从个人电脑上下载吗？网址是什么？7、《真·三国无双DS》有详细攻略吗？会不会出？8、笔记本电脑上，硬盘40G（5400转）是什么意思？9、龙哥有没有玩过FC上的《三国无双 吕布猛将传》，去长安的迷宫怎么走，之后还有迷宫吗？分别怎么走？10、既然有《PG》，那么不久的将来会有《三国迷》吗？11、龙哥，你别生气哦，你们电软中的那光盘是盗版的吧，有几盘跳的……我看得很不开心。 （江苏启东 朱峰岳）

1、目前神游官方尚未公布IDSL的首发颜色，应该不会有这方面的问题。2、IDSL原本就是行货主机，是为了玩正版游戏、而不是为了烧录卡而发售的主机，当然无法直接运行烧录卡。3、具体的解释，龙哥就不多费唇舌了，你可以将PSP的ISO文件看成是类似NDS的游戏ROM一类的东东，这样就方便理解许多。事实上，PSP游戏的ISO文件容量大小会根据游戏不同有相当大的差别，例如一款叫做《AI围棋》的游戏，压缩成RAR格式后仅有5M，制作成ISO文件后也才13M；《真·三国无双》DUMP出来后也仅有150M，而《山脊赛车》的ISO文件是900M，只有1G的记忆棒才能玩，目前超过1G的数量并不多，像《永恒传说》、《波波罗古罗依斯物语》这些，如果你想玩遍破解的PSP游戏，1G的记忆棒很明显不够用，最好能够买个2G的棒子。当然，现在也有许多RIP版的ISO文件，比如《山脊赛车》去掉动画和背景音乐仅有130多M，容量上有了很大的“瘦身”，当然玩起来的感觉也会差上不少，另外也有不少专门的ISO文件压缩工具专门用来缓解容量上的问题。4、《真·三国无双 二度进化》的容量仅为192M，用1G的棒子当然是绰绰有余。5、目前来看，都可以。6、当然可以，具体下载游戏的网址请自行上网搜索，有很多的，考虑到原则上我们并不鼓励大家用这种方法玩游戏，所以不会提供具体地址。7、本作还没有推出，哪来的攻略。《真·三国无双DS》主要特色如下：操作方法与GBA版基本相同，但在本作中加入“战斗中武将切换”、“道具装着系统”等要素；同屏显示敌人最多为100人；对应任天堂Wi-Fi、声音识别系统；战斗中通过触摸笔点击下屏幕的武将，可随时进行切换；武将依然靠杀敌来提升等级，敌人越强，杀死后获得的经验值越多；属性攻击依然健在；将会有MINI游戏登场。8、“40G”是硬盘的容量，“5400转”是硬盘的转速，也是一项硬盘性能指标。硬盘转速是指硬盘内电机主轴的转动速度，单位是RPM（每分钟旋转次数），其转速越高内部传输速率就越大。目前常见的IDE接口硬盘转速为5400RPM和7200RPM，而SCSI接口的硬盘的转速可达到10000RPM以上。所以“5400转”也就是指该硬盘的转速为每分钟可旋转5400次。9、FC？“三国无双”？没听说过这款游戏，要么是国人自制的仿冒游戏，要么是D版商将某作品换了个名称后的游戏。10、目前尚没有这个打算，但也不排除这个可能（笑）。11、这个……还是先请你弄明白“盗版”这个词的真正含义再说。如果是光盘质量有问题的话，你可以联系发行部。

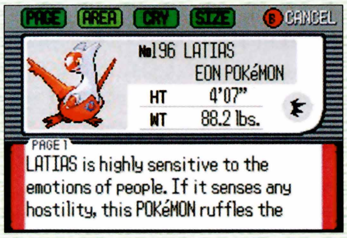


龙哥你好！我有几个问题想问。1、请问7万系列的PS2可以加装硬盘吗？2、如果可以，用内接的还是外接的。3、会不会像5万型号那样要专用的PS2网卡。4、外接的硬盘是不是普通的电脑硬盘。（深圳珠海 朋友仔）

1、可以，这个问题我们在热线中说过，首先需要购买一个外接的USB硬盘，其次需要对7万型PS2的USB接口进行改装或者是买一个专门的USB转接器，其间的具体操作过程比较麻烦。由于PS2的USB接口是1.0的，所以传输时的速度之慢也就可想而知了，而且这一套下来往往价格不菲，其实没什么必要给7万型的主机加装硬盘，从性价比上来看，实在是划不来。鉴于这个原因，以下的问题我会从简回答。2、外接，实际上加装硬盘后的PS2不但严重影响了7万系列的便携性，也大大影响主机美观。3、不必。4、USB接口的普通电脑硬盘即可。

我想问亲爱的、上知天文下知地理的龙哥：1、《口袋妖怪·红宝石》的拉提奥斯在哪里抓？听同学说在日川市下雨的草丛里，我找了半天也没看见。2、《口袋妖怪·绿宝石》里有超梦吗？我看同学的386里是在流星瀑布里抓到的。3、有一回我和同学联机，他从水里遇到一只路基亚，我到那里那个地方怎么就没遇到？（北京 孙伟平）

1、拉提亚斯（196号妖怪，红色）和拉提奥斯（197号妖怪，蓝色）这两只妖怪在“红/蓝宝石”里只能各得到一只。拉提奥斯是“红宝石”独有的，拉提亚斯是“蓝宝石”独有的，在“红宝石”中，通关一遍后继续游戏，在游戏所有可遇敌的场景中会随机遇到拉提奥斯，相当考验玩家们人品的怪兽。2、“绿宝石”中是没有超梦的，你同学玩的是386版，另当别论。3、你同学玩的是“绿宝石386”吧？在那个版本里路基亚是在卡依市下方的109号水道中随机遇到。这里龙哥需要特别提醒你注意一下，所谓的“386”版都是非任天堂官方，而是有高手将游戏中各妖怪的代码破解之后进行修改的



↑继承了惯例，这两只怪兽只能得到一只。

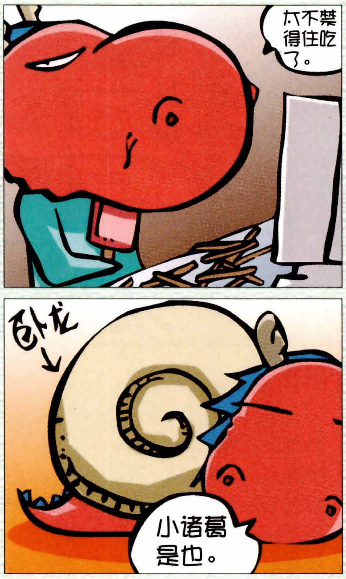
版本，在“386”版本的口袋妖怪作品中，所有妖怪都是可以在野外抓到的，你的“红宝石”如果是正式版本，自然抓不到原本就不应该出现的路基亚，即使也是“386版”，“红宝石386”和“绿宝石386”的怪物捕捉地点也会有差别。

龙哥：1、你说《龙如》里的狗食是去一家有很多红灯的店买，我去了，没有，后来是在旁边的一家店中买到的。2、还有，在《新鬼武者》中，第一次用茜时，路上会碰上一个密码锁，怎么解？为什么？3、龙哥在FC上有没有玩过一款RPG叫做《重装机兵》，在以后的主机上还有没有续作？4、玩PS2对电视的伤害大不大啊？5、还有，神游NDS与小神游SP能否玩GBA盗版卡？（广西南宁 邱云龙）

1、《龙如》的问题，我没有说错。我还记得当时确是记不住那家商店的名字，不过那次“在地图正下方一家有很多霓虹灯的大型商店”的介绍已经足够大家找到正确的地方了，你估计是在理解上与我的原意有一定的出入。2、龙哥记得《新鬼武者》中第一次可以使用柳生十兵卫茜的关卡是第四话这一关应该没有你所说的什么密码锁。3、《重装机兵》……我想编辑部里几乎所有编辑都是对它了如指掌吧？关于“重装机兵”系列，如果严格以“METAL MAX”的标题进行区分的话，只有FC上的1代和SFC上的2代算是正统“重装机兵”系列作品，SFC上复刻过1代，GBA上复刻过2代；如果将原制作厂商DATA EAST被SUCCESS收购后，去年在PS2上推出的“沙尘之锁”和今年6月刚刚在NDS上推出的“钢之季节”也算上的话，可以说有4款作品，不过后续这两款的游戏主标题已经从“METAL MAX”改成了“METAL SAGA”，而且说实话，已经远不如当初那两代作品好玩了。4、这个好像是N年前非常老掉牙的谣言，是某些别有用心人士用来攻击游戏主机而捏造的东东，完全不足为信。5、能。

龙哥，小弟有几件事相求：1、PSP 2.5版什么时候才能下载游戏呢？2、《FF4》（GBA）中的“幻兽之地”在哪里？3、《黄金太阳·失落的时代》中，三叉戟在哪里可以拿到？打八岐大蛇的那把剑在出云村中的什么地方可得到，方法是？（广西苍梧 杨健锋）

1、2.5版本的PSP究竟是否被完全破解的情况，目前还无法肯定。比较肯定的情报是，2.5版的PSP已经被部分破解，但这一方法还很不完善。另外，最近有消息盛传说该版本的PSP已经被完全破解的消息，只需花300大洋“刷机”即可，不过从实际走访情况来看，许多商家的店员虽然也都听闻了这一消息，但目前尚未见到真实的已被完全破解的2.5版PSP，也没有游戏店在贩卖已被破解的2.5版主机。我们都知道，1.5和2.0版本的PSP在破解速度上都是比较快的，但是2.5版自发售以来仍然没有被真正的完全破解，之所以出现这种情况，最大的原因在于1.5和2.0版PSP在固件的架构上和2.5版有很大的不同。1.5版与2.0版都是利用BIOS编译器强行将ROM信息刷成1.5破解的固件信息，之所以能够这样做是因为索尼PSP在2.0版本之前，都未进行硬件加密，而仅仅使用软件加密，所以1.5版本和2.0版本的PSP在破解之后依旧可以使用UMD光盘和进行升级。但是在2.0版本以后，在硬件的构架方面发生了变化，增加了硬件加密，所以即使破解之后，UMD光盘就无法使用，也就是说如果使用了刷过之后的ROM，你无法使用UMD光盘和无法升级固件，如果需要升级的话，还需要将原来的2.5版的ROM重新装上，这就是2.5版一直未能真正完全破解的主要原因所在了。2、“幻兽之地”？你指的是地底世界的幻兽洞窟



（げんじゅうのどうくつ）吧。其具体地点是在地底世界的左下角，这里的迷宫有暗道和能消耗角色HP的地形，可以给自己加持浮空魔法后漂过去。前几层都是迷宫，在第4层才是幻兽村庄，这个村子里居住着各种各样的幻兽，从第4层的图书馆可以进到第5层，那里可以找到老头样子的幻兽王。要想得到幻兽王的承认，就得先打倒其右边的女王アスラ，之后又是与幻兽王变身成的海龙利维亚桑的战斗……3、三叉戟需要先收集其分部在各处的三个部分，部件之一在地图最南端像南极洲的陆地，走到最深处看到一座塔，进入塔中，在塔内某层中间一条路用爆炸可得到三叉戟的一部分；部件之二需要先回第一个村子的教堂取得海神之泪，然后到一旁的海神洞窟，走到和教堂一样的那个雕像前，放上海神之泪，爬到顶端取得三叉戟的部件；部件之三是安格尔遗迹，在最北边大陆一条短短的海岸线登陆，前面的塔就是，这里的地形非常复杂，最后在塔顶可以取得海神三叉戟的一部分。之后到塔旁边的村子里，在村子上方追海贼之后在山洞里遇到一位老奶奶，与其对话后可以将三个部件复原成完整的三叉戟。天丛云剑是在打败八岐大蛇后，用学会的“沙化”魔法将其身后的小河流沙化，之后去小河流右边的尾端调查，即可获得。

想向龙哥请教一个问题，最近在玩《幻侠乔伊2》，可玩到第二关，却遇上了麻烦。我在一个场景里，石桥断了，下方有一个不时打开的机关，左方有一个开关，用慢动作打会掉下石头，可总也跳不上去。望龙哥不吝赐教。（江西南昌 刘徐晖）

这关一开始往前走一小段火山喷出的岩石会压住机关，往回走用SLOW勾拳把岩石打回去就可以了。出现的靶子用SILVIA射击可以得到分数。用SLOW让火山爆发压住开关到桥下消灭敌人得到钥匙，向前掉下桥后干掉敌人拿到钥匙，用SLOW让空中平台下来。接下来出现一种开枪的敌人，激光要躲开，等他开枪时SLOW打回子弹可以让他晕眩，打倒他后JOE得到MACH SPEED。用SLOW让火山爆发，踩着落石跳过去。

【拥护者】



最终幻想12任务答疑

■问：我是一名爱好《FF12》（包括任何《FF》）的玩家，但如今我在玩《FF12》中遇到了一些困难，望龙哥解答。1、在任务：“眠れぬ美女に安らかる夜”中，由于99.9%的字幕都是日文，从而导致无法找到打败它的场所，望龙哥指点迷津。2、在任务“キングベヒ－モス”中也是遇到同样的问题。3、在“死都”中收服的召唤兽“金牛座タらロス”的场所“场景力のメダル”和“勇なる望みの间”如何进入，还有剩余的几个房间？4、在地下宫殿的地图中，也有一个方形地图区域不知如何进入？

（天津 赵金鹏）

■答：1、讨伐方法：先到リドルアナ大灯台地下层的“暗昏の层”，这里分内外两部分。先在外面打倒一定数量的敌人，随后要讨伐的イクシオン就会在内层出现。2、怪物所在地是“幻妖の森 思の最果て”，讨伐方法：将“英知の冰原”和“思の最果て”两个地方的敌人全部消灭后，进入“思の最果て”，就可以遇到怪物。3、要想打开“死都”所有的门，就得收集齐所有的徽章，每得到一个徽章就能够打开一扇门，游戏中一共有“勇气

的徽章”、“爱的徽章”和“力的徽章”三个徽章。其中勇气的徽章需要先得到三个碎片，“**すすけたかけら**”、“**くすんだかけら**”和“**よごれたかけら**”。“**すすけたかけら**”是在“落**とし**物**にはモブがつく**”的怪物讨伐中战胜**オルトロス**后取得；“**くすんだかけら**”是完成上面这个任务并取得水门的钥匙后，进入**ガラムサイズ**水路・中央制御区画根据空**き**家**の**手纸的提示调整水位控制装置，具体操作如下：先让全部水门处于开放(灯没亮)状态→关闭第11区的水位控制装置→关闭第4区的水位控制装置→开放第11区的水位控制装置→关闭第3区的水位控制装置→开放第4区的水位控制装置，听到碎物掉落的声音后在中央制御区画南部取得碎片；“**よごれたかけら**”的取得方法如下：和**ラバナスタ・ダウンタウン**东南部的**フイロ**充分对话→和外门前广场喷水池附近的女性对话→和市街地西部**ムスル・バザ**–的商人对话，其中一位商人会告诉首饰被帝国兵买走的情报→与**ユグリの**魔法**ショップ**的酒场**の**帝国兵对话→再次与**フイロ**对话→回到魔法**ショップ**，与酒场**の**帝国兵对话，事件结束后得到碎片。最后把3块碎片交给**ダラン**的家的**ロッケンモウ**，得到“勇气的徽章”。“爱的徽章”是与帝都**アルケイディス**魔法屋的**ロッケンムウ**对话后，在**アルケイディアス**旧市街・**むかい**风**の**路地找到政民**オット**，把得到的月银**のメダル**交给**ロッケンムウ**，得到“爱的徽章”。得到勇气和爱的徽章后，回**ナブレウス**湿原与声**を**失**った**路的**マクレイオ**对话，再从**まどろみを**诱**う**平原西北隐藏的道路进入永远**を**见下**ろす**高台，到达祠堂事件结束后得到“失去力量的徽章”。用“勇气的徽章”和“爱的徽章”分别打开死都**ナブディス**的美**しき**调**べの**间和白**き**约束**の**回廊的门，战胜两个房间的BOSS以后，“失去力量的徽章”会变为“力量的徽章”，接下来就可以进入气高**き**者**たちの**间与轮回王**カオス**战斗了。4、你说的这个就是工会揭示板上没有的任务。在**ツイッタ**大草原的名**もなき**泉一带，有一名帝国的旅行者，他会委托主人公等人到**ソ–ヘン**地下宫殿去打一个叫**マンドラ–ズ**的怪物。并且给大家一个叫“封魂**のカギ**”，用它可以打开宫殿中的“封魂**の**门”，这里面就是你所说的不知如何进入的方形区域了。

下面需要用MACH SPEED灭掉岩石的火或者攻击拳击袋让身体被火包围，就可以踩着岩石过去了。

请问龙哥，1、《战神》“VERY HARD”难度怎么这么难打，你有没有通关？还有，《战神》中的隐藏服装怎么得到？2、《新鬼武者》如何打满全图鉴？我鬼难度都通了十遍也没有打全。3、《恶魔城・黑暗的诅咒》最后的召唤兽怎么才能拿到？

（安徽广德 杜枫）

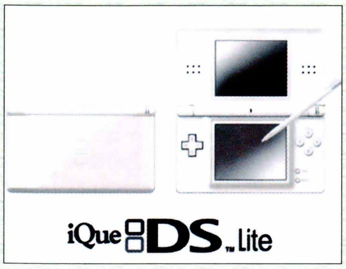
虽然“VERY HARD”模式下的《战神》比较难，但也没你说的那样不可逾越，毕竟“VERY HARD”之上还有最困难的“GOD”模式。要想打穿高难度模式下的《战神》，首先就是要加强自己的防御技巧，有效的防御可以保护自己不受伤害，瞬间防御后的反击还可以对敌人造成大伤害。关于瞬间防御的方法，就是在敌人攻击我们的瞬间进行防御，看到小克张开双臂后按○或△或R1键，这个一定要熟练掌握的。解决了防御方面的问题，就要说说攻击技巧了，最好的攻击方式莫过于连击，有效的连击可以让敌人毫无还手之力，连击的方式很多，但最主要的连击只有摔投连击和普通连击2种。普通连击和摔投连击又各自可以分为地面连击和高空连击，具体的组合大家可以选择自己最喜欢的，记住实用是最重要的。另外注意游戏中的敌人只会在一定范围内活动，这时到下一个场景就可以攻击它们而它们却打不到你，不过这种技巧只能在部分情况下使用。《战神》中一共有5套隐藏服装，将通关一次后出现的TREASURE模式中“CHALLENGE OF THE GODS”模式里的10大关卡顺利通过后就能获得4套服装，而第5套无限魔力的服装则必须将GOD难度打穿游戏一遍后才会出现。2、要想完成图鉴，最主要的还是道具和装备的收集，这方面的资料，以前的杂志中应该有详细的资料列表。龙哥这里只介绍一下它们的主要获得途径：从商店里购买、在各场景中的宝箱之中获得、在鬼武侠任务中获得金牌评价、进行特殊组合后合成的新道具、从敌人身上掉落等等。3、《恶魔城・黑暗的诅咒》中的官方称呼是“使



魔”、而不是召唤兽，你说的最后的召唤兽应该是指那个南瓜头吧。拿到它的办法是在最终的迷宫Dracula's Caststle里找到南瓜人并用南瓜锤（Pumpking Mac）将其敲开。南瓜锤的合成方法是：No.29 Piko Piko Hammer + No.10 Pumpking Head，Piko Piko Hammer的合成方法是：No.33 Mace + Miracle Egg，Pumpking Head的合成方法是：No.08 Iron Mask + Miracle Egg。Miracle Egg主要可以通过以下几个途径获得：Baljhet Mountains地图Boss前记录点的房间反复进出刷黄金骷髅，打败后100%掉落；Garibldi Temple右下进入B1F隐藏boss前No.115会掉落，掉落几率比较低；50层塔塔顶朝月亮用Long Glide飞翔进入逆50层，底楼打败黄金骷髅；最终迷宫宝箱可以获得一个。南瓜人进化需要的武器：Death's Scythe/Short Sword/Frying Pa，这个南瓜头基本上属于纯恶搞的使魔。

龙哥：请问NDSL的发售地中有河南没有，IDSL什么时候上市啊。还有我的NGC读盘率严重下降，不知该怎么办，不知龙哥有没有什么好的办法？（河南洛阳 王冠林）

这也是在热线中说过好几次的问题，要知道，现在市面上的所有主机，除了50009的PS2和神游公司代理发行的主机是行货机之外，其余一切主机都是水货，所以NDSL没有什么“发售地中有河南没有”这种说法。只要当地有游戏店，应该差不多就有这些比较流行的主机贩卖，像洛阳这么大的城市，自然是肯定会有NDSL卖的。IDSL方面，今年5月1日的时候，神游公司的官方网站上曾经公布了关于神游的最新款掌上主机



↑这就是神游公司公布的IDSL主机图片。

iQue DS Lite即将在6月份在全国范围内同步发售的消息。在之后又有消息称神游iDSL的售价可能会定在1700元人民币左右，价格相比起水货的NDSL来说还是要高出不少的，至于同步发售的游戏软件目前尚不明朗，不过这个价格目前还没有得到神游公司的官方确认。理论上来说，NGC的光头还是比较皮实的，如果实在是有问题了，不妨拿去游戏店清理一下光头看看。

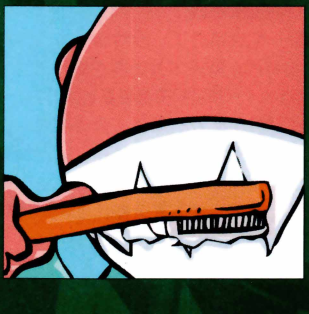
龙哥好！我是一名中学生。最近迷上了《皇牌空战零・贝尔卡战争》。里面第十八关里的音乐非常好听，但我从百度MP3里下载之后，用豪杰音频解霸9.1准备换成MP3文件却显示“用MCI播放时不能压缩录音”，请问这是为什么？（辽宁鞍山 韩席伟）

严格来说，这个问题已经有些超出热线的回答范畴了。据龙哥所知，目前还没有发布正式关于《皇牌空战零・贝尔卡战争》的游戏原声OST，网上倒是有热心玩家上传了自己转录后的音频，你下载到的应该是这个。龙哥也听过这一版本AC5的音乐，应该说效果虽然不如真正的OST，但那位仁兄录制的效果还是比较不错的，不过可能正是因为这种录制后的格式不是标准的MP3格式，所以才导致了你使用豪杰音频解霸转换时会发生“用MCI播放时不能压缩录音”这样的问题。你可以考虑用别的转换软件试试。最后再PS一句，龙哥把第18关称作是“斗牛”，所以虽然不知道这关背景音乐的名称，还是自己将其手动命名为“斗牛”（笑）。

1、我于今年二月份购买PS2 50009一台，当时JS说加的大龙芯片，改后售价1950，感觉贵了点，买回后发现两个问题：1、市场上四元一盘的D版DVD可以读出来，而以前买的原版台版DVD音乐专辑却读不出，动新DVD也读不出。2、记忆卡记录游戏后在PS2室的机子上查看可以显示游戏名，但在我买的新主机却不显示，请问这是什么原因？3、我原有一块PS记忆卡，最后一次使用时仍正常，三年后再度使用，显示未格式化，现在PS2对其格式化却每次都格式化失败，这是什么原因？是不是这块记忆卡就这样报废了？那PS2的记忆卡会不会也这样突然坏掉？建议龙哥下次开个专栏专门介绍下各主机记忆载体的知识吧，一定很受欢迎的！4、《零・刺青之声》我已NORMAL和HARD各通关一次，但是有两个房间却一直没进去，一个是刚进屋玄关左边的房间，一个是仕切之部屋中左下角隔间左面墙壁上的门，请问该如何进入？“灭”、“连”、“祭”那些机能也直锁着，请问要如何才可以买到？5、《零・红蝶》有几种结局？网上说最后要和纱重战斗，而我去两次都是只打败绳之男后进虚拍了姐姐后直接过关结局，请问这里有什么隐藏剧情吗？

（安徽 张启良）

1、台版DVD有区域码的限制，至于为什么动新DVD读不出来，就不大清楚了。2、如果不是记忆卡没插好就是机器本身的问题，可能是记忆卡插槽那个部分掉了。3、你用PS再格式化这块记忆卡试试看，事实上，PS2记忆卡一样可能因为一些操作上的失误导致其被损坏。在写给热线的来信中就有一些是关于PS2记忆卡坏掉的情况，以前龙哥也曾解答过不少此类故障的处理方法。4. 其实这两个门是一个问题。首先你需要在流程的第六刻时在仕切之部屋中拍摄过泷川吉乃的照片。这样在第九刻的时候，当你来到玄关那长长的走廊时，迎面就会出现“推婴儿车的老婆婆”的怨灵，注意在这个时机和地点出现的它并不会与你纠缠，而是直撞过来冲进墙里后就消失掉。所以我们要在其跑掉前打死它，使用强力机能并配合“迟”作战吧。干掉这个灵体后就会入手一把钥匙，这把钥匙就是开玄关左边的门用的，而从这个门后一路绕行就会进入仕切之部屋那片你原本进不去的区域，在那里你会与泷川吉乃的怨灵再次作战，胜利后会入手“测”这个装备机能，从此你就能明确看到敌人的HP了。“灭”这个机能需要你的灵LIST收集达到150体时就可以购买了；而全部MISSION达成后（不论成绩如何），就可以购入“连”；至于最强力的“祭”，则需要全MISSION以S级的成绩达成，比较有难度。5. PS2版的红蝶有两个结局，你没玩出第二个结局只是因为难度的关系，在HARD及以上难度的时候，当你进入最后虚的时候情节自然就会改变。没有其它任何条件，只是与游戏难度相关。



米花通信

Vol. 32

主持人：小沛

话说女神的　　圣斗士与冥斗士进行过圣战之后，雅典娜决定将已经残破不堪的圣域修葺一新。但是苦于资金不足，于是决定让圣斗士们去筹集资金。黄金圣斗士因为要守卫雅典娜，所以不参加这次的筹资活动。于是这个艰巨的任务又落在了青铜圣斗士的肩上，而主力成员当然就是星矢、紫龙、冰河、一辉还有阿瞬……这五位号称“青铜五小强”的不死圣斗士虽然经历过无数的生死考验，但对于挣钱却是一窍不通，然而女神的命令不能违抗，他们只能离开圣域，各自寻找财路了。

五小强的筹资行动

星矢篇

星矢是个老实人，除了一身力气根本没有什么商业头脑。去干点粗活的话，其酬劳根本无法支付重修圣域的庞大开支。而那些拳击、摔跤一类的运动虽然是他的强项，但又不能让他这种非专业人员参加，无奈之下星矢决定去打黑市拳。经过几番波折，一个某社团的老大决定见一下星矢。

“你就是那个自称很能打的家伙？”老大斜着眼睛扫了星矢一眼。“没错。我真的很厉害的。一般人根本挨不了我一拳……”星矢急于证明自己。“你这种人我见多了。先露两手看看！”老大打断了星矢的话，同时给了旁边人一个眼色。不一会儿，一个彪形大汉走了过来。“他是我们这儿的第一号打手，在拳台上的胜率超过90%。你先打赢了他再说。”

星矢看了那个大汉一眼，体型比金牛座的阿鲁迪巴还要壮硕，但就气势来说，甚至还不如卡西欧士。不过那个大汉可完全看不出星矢的厉害，还不知死活地往星矢面前靠近。突然，那个大汉挥拳直到星矢的面前，但他没有打下去，星矢则丝毫没动。“怎么？没反应过来？哈哈……”大汉的笑声充满了整个房间。星矢没有理会，转身便向后走。“算你识趣，知道自己不行就赶紧滚！哈哈……”那个大汉还在一旁挑衅。连一边的老大也站起来准备离开了。

就在星矢大约走了十步，离大汉有十米左右的时候，突然一个回身，并迅速挥了一拳……结果可想而知，大汉的笑声瞬间止住了。阿鲁迪巴当年是断了一支角，而今天这个不知死活的胖子则掉了满嘴的牙，血止不住地往外喷。星矢这一拳的速度很快，力道也很准，刚好打落了那个大汉的牙，而又不至于将其击倒。

这下大家都傻了，而那个大汉干脆连喊疼都忘了，一溜烟捂着嘴逃走了。社团老大则非常激动：“星……星矢是吧？你刚才……那是你的绝招？”“我只不过动用了一成的力量，我的绝招能在一秒钟内打出几万拳呢！他不配我用真功夫来对付！”星矢不屑地回答。“啊！？是吗！太好了！今晚开始，你就是我的金牌打手！比赛全部赌注的一半归你！”社团的老大简直像得到了一个聚宝盆。

后来如何就不用多讲了，和星矢对战的37个人里面，100%被一击倒地，29个人重伤进了医院……

紫龙篇

紫龙离开圣域后当然首先回到了五老峰，童虎老师已经不在了，不过春丽依然在那里。当春丽看到紫龙的时候几乎快高兴疯了，而紫龙则依然愁眉不展。

“紫龙，你怎么了？还在为老师的事情难过吗？”春丽非常担心地问。“是还有点。不过雅典娜要重修圣域，我在为怎么筹钱为难呢。”“庐山后面有一个采石场，那天下暴雨，山石滑落砸伤了不少工人，现在正招工呢。因为太危险没人敢去，要不你去试试？”春丽虽然这么说，但她其实也在担心紫龙的安全。紫龙哪里会觉得危险，当天就去了。

采石场老板看到紫龙一个人来应征，没精打采地说：“算了，你回去吧。我们这里马上就要关闭了，工人们都走了。就你一个人怎么开工啊？”

紫龙的表情依然坚定，并且就像根本没听到采石场老板的话，依然在问：“你们这里平时每天出多少石料？”

老板不耐烦地说：“50多吨吧。你到底有没有听我说啊！你快回去吧！”“如果我能保证每天出100吨呢？”紫龙的话非常简单。“100吨？你在开玩笑！用炸弹炸倒是有可能炸出100吨，但后期的切割、打磨谁来做啊？”老板似乎要被紫龙的天真给逼疯了。“你先看看再说吧。”紫龙说完拉着老板的手就走出去了。

到了采石场，紫龙脱下上衣，高举右手，小宇宙开始爆发，身后出现了那条龙！只听他突然大喝一声：“圣剑掌！”几道光屏从手臂发射出去，在石壁上切出一个长宽各约10米的巨大方块印记，然后他紧握双拳，使出了“庐山升龙霸”，将已经切断的巨石从山壁中震了出来！这块石头比一座3层楼房还要大！

“看来我刚才说的100吨太保守了。怎么样？还需要怎么切割？”紫龙又举起了右手。“这块石头都不止1000吨了！你……今天就负责把它按图纸的形状切割好吧！太好了，你真是我的救星！”采石场老板的眼中都快要放出光来了！

其后的大约一个月时间，紫龙每天仅花一个小时左右的时间就完成了10倍于原来的产量。更由于成本低，附近所有城市的石材用料都从这里进货。老板将所得的钱分了一大半给紫龙，而剩下的钱也足够他活完后半生了。



冰河篇

冰河有好久没有回西伯利亚了，虽然肩负重任，但他还是选择回去看望长眠于海底的母亲。“钻石星尘拳！”冰河现在的力量已经不只能在冰层上打出一个小洞了，冰层下的海水也被溅起十几米高！冰河纵身跳了下去，很快就到了沉船那里。

“妈妈，我来看你了……”冰河依旧为母亲献上了一朵花，而上次的那朵还完好地握在母亲的手里。“妈妈，我这次遇到难题了，女神要重修圣域，我到哪里筹钱呢？”冰河在这个时候居然会想到为筹钱的事发愁，看来圣斗士们真的是对挣钱毫无办法。“不过我相信会有办法的，妈妈。我今天先要把您好好安葬，这节船身恐怕不久就要彻底垮掉了。”



冰河离开这间船舱，往海底游去。当他接近船底的时候，忽然发现有隐约的光线从船底的裂缝中透出来，出于好奇，他游了过去。“黄金！”冰河被眼前的几箱黄金惊呆了，估计是当时船上的富商留下的。冰河兴奋地游回了母亲所在的船舱，“妈妈，谢谢您的保佑！我的难题解决了！”

冰河安葬好母亲之后，将那几箱黄金都搬上了岸，算是最快一个完成了任务。

一辉、阿瞬篇

一辉和阿瞬这两兄弟现在几乎是形影不离，他们同样在为这件事为难。阿瞬这人没什么大主意，而一辉性格孤僻也懒得想这些琐事。正在两人无计可施的时候，电视里播放了一则新闻：“爆炸消息！近期已经连续犯案10余起的特大银行抢劫团伙——掠金党，今晨在对本市最大一家银行实施抢劫时被警察包围，但因歹徒拥有精良的武器，现在双方陷入了僵局……”

“机会来了！”一辉兴奋地跳了起来。“哥哥，你是说去抓那帮歹徒？”阿瞬觉得这个想法不错。“没错！我们快去吧。”一辉说完就和阿瞬冲往了现场。

“什么？就凭你们也想去抓劫匪？”警长听完一辉他们的话，几乎认为他们是疯子。更愈加嘲讽道：“如果你们抓住这帮劫匪，我宁愿付给你们100万美金的酬劳！……”“好，就这么定了！”一辉、阿瞬不等警长说完便飞速冲入了银行！

匪徒们看到这两个人冲进来，纷纷向他们扫射。“星云锁链！”阿瞬的锁链将子弹全部挡在身外。这时一辉也没闲着，他使出了“凤凰幻魔拳”，击中了所有匪徒，这帮家伙顿时失去了意识呆立在那里。此时，所有银行职员都逃了出去。一辉和阿瞬也来到了警长面前。

“里面的劫匪都被我困住了，你们去活捉他们吧。”一辉的话简直让警长不敢相信，只站在那里发呆。一个警员的叫喊让警长又恢复了意识：“不好了，二楼还有劫匪！他说要引爆炸弹，不让我们活捉！”话音未落，只听一声巨响，银行的所有门窗里都窜出了火苗和各种碎片！匪徒将银行内部全部毁了！

“你们！”警长彻底愤怒了！他对着一辉和阿瞬大喊：“谁让你们来捣乱的！就是因为劫匪在银行里安了炸弹，我们才不敢接近的……所有损失都要算到你们头上！”

五小强的筹钱经历到此告一段落。最终结果：星矢筹到了80万美金，紫龙筹到了300万美金、冰河的黄金卖了200万美金，而一辉和阿瞬则赔了700万美金……星矢他们这次不但毫无收获，接下来又要为如何赔偿剩下的100多万而发愁了！

（本文为小沛虚构，不可能雷同。您看了高兴，就算我没白写。）

超G女生



Profile 姓名：徐可 英文名：Sera 昵称：MOMO 年龄：24岁 身高：162 籍贯：北京 职业：实习中 爱好：打电动、看动画、看漫画 （总结就是女御宅族吧…… 性格：阴暗但是还蛮善良的 喜欢的游戏类型：RPG、恐怖惊悚AVG、格斗，不费脑子的可爱类白痴游戏也不错 讨厌的游戏类型：射击（玩到过吐……） 游戏年龄：6年

在游戏中体验新的人生

从小学开始玩的红白机算起，游戏年龄是有10多年了。不过真正在人生观建立后，认真地投入在游戏里面，应该是2000年到加拿大读书之后。因为学校在小地方，打电动的朋友并不多，起初是和很多人一起在周末到学长公寓里面聚在一起挑“铁拳”，算是在加国游戏的开始。难忘2000年冬天，我在PS2初发售的圣诞节，在大风雪中花了4个小时坐车去附近的城市成功入手PS2。很废的游戏日子从此开始。（不过我也有顾好功课，该做到的也都做到了，只是也该做到的做到了……留学生的生活其实很多时候寂寞无助，但是因为有一段时期求学、生活的艰辛和游戏给的快乐都能联系在一起，回想起来的时候觉得痛苦中也有幸福。游戏真的给了身在异乡的我非常大的鼓励和精神支持。基本上除了射击类游戏我都还蛮喜欢的，格斗游戏里面最喜欢“铁拳”，爱用凌小雨；惊悚AVG最爱“寂静岭”，压抑感远胜过恐怖感；主流RPG就是必玩每代FF，既熟悉又能感到新意；非主流RPG里面女神最高，金子的人设,宏大的世界观和阴暗的调调让人着迷。最爱的游戏类型是RPG，最大特点就是非常有根性，从来不会觉得升级辛苦，另外也体现在对自己有兴趣的东西的强力收集癖。谢谢“超G女生”这个栏目，能通过我的表达让大家发现对游戏狂热的女御宅族也不是太变态的。

游戏之于我

游戏对于我来说，是攸关生命的脑内平衡物质。它是我在一天中面对很多不想面对的事情后，唯一能让心灵平静下来的东西。如果别人对这个的评价是逃避的话，我不否认这是一种逃避方式……不过这逃避也是为了能够在新的一天再次面对一切，同时不让自己到达极限而使自己崩溃的方法。现在的社会很浮躁，人心时常扭曲，每个人都压力很大，很多人只求自己的利益……人和人之间隔着一层心灵的屏障，谁都没有办法真的了解谁。面对这一切，毕竟不是每个人都有那么好的调剂能力，让自己快乐的妥协于这个世界的疯狂规则之中；也不是每个人都有那么强的能力，可以彻底改变世界上不合理的现状。归于个人，我能做的，也就是在游戏的世界中消极地抵抗现实。在游戏中，尤其是我最爱的RPG中，我可以去相信爱和勇气都是最终兵器，有心的话就可以完成梦想，真正的友谊和真正的爱情都是存在的，正义必胜……这些东西，是我无奈人生的最后不妥协。不过还是希望像我这样想法的玩家是少数，大多数都是以娱乐的态度去游戏，不要喜欢游戏喜欢得这么惨烈……

RPG是我最热爱的游戏类型，虽然很多人觉得RPG太花时间，爽快感不足，但要是能用心去代入的话，RPG能带给玩家的快乐也是别的游戏很难达到的。因为我英文比日文好太多，所以我喜欢的RPG都是美版。玩RPG的重点就是要能了解剧情，不理解的话，代入感差，游戏会减色很多。从第一个《FFVII》算起，我已经通关了《Chrono Cross》、《Legend of Mana》、《FFVIII》、《FFIX》、《FFX》、《FFX-2》、《王国之心》、《影之心I》、《影之心II》、《龙战士5》、《星传说海：Till The End of Time》、《Grandia》、《真女神转生：数码恶魔传说1&2》……等20多个RPG，还有唯一在玩的Online RPG《FFXI》。每次开始玩一个RPG，对我来说就像是开始了一场新的人生。在剧情中欢喜悲伤，随着主角的情绪起伏。不过，就如同对恋爱的投入一样，对游戏投入的结果也是双刃的。投入越深的感情，才越能感受到游戏的乐趣；但是有时候太过倾入心力，也会让人神经脆弱，受到伤害。《FFVII》里面Aeris的死、《FFX》结尾Tidus的消失、《寂静岭2》最后mary的信、《影之心》里Karin回到过去作为Yuri母亲的选择，还有《数码恶魔传说》中Serph终于了解自己的无助……都是我难以忘记的沉重。可能是个性阴沉的关系吧，我会感同身受角色的痛苦和挣扎，却很难长久被角色的快乐感染。

看过国内很多玩家写的关于游戏的怀旧文章，看到他们没有钱买主机的无奈，要坐4、5小时的车，或者骑车走很远，才能入手游戏的辛苦，觉得自己真的很幸运。从我开始玩游戏到今天，不管是游戏，还是主机，只要我想要的就会入手。在游戏方面，我的预算还是算满宽裕的。这样的快乐，当然是什么都拥有的满足。可我还是偶尔会有些羡慕那些有着辛苦经历的玩家……那也是一种难得的经历，会有更珍惜的快乐。回国这半年以来，看到网上有人说，中国大陆玩家就如同皇帝，因为盗版盘太多太滥，身边都有三千宠爱（游戏）。但是就如同皇帝对于这些女人没有爱，也没有时间因了解而爱一样，玩家也因为可以选择的太多，时间太少，而没有去对游戏用心，也就没有能力认真体会每一片的乐趣。越来越多的人说游戏不像以前好玩了，可真的是游戏单方面的问题吗？有时候，物品的珍贵程度等于到手的难易度，现在大家的游戏越来越多，乐趣却越来越少。有人说改变了的是玩家的心，有人说改变了的是游戏厂商的诚意，有人说改变了的是游戏本身。我想，可能是三者的配合度出现了问题吧……

小沛说： 徐可同学总自称性格很阴暗，不过小沛倒觉得她只是没发现自己阳光的一面。



小插曲

我们这次的拍摄选择在柳荫公园，大家一开始都非常开心。然而不快的一幕很快发生了：一个大约4、50岁左右的大叔竟然在公园里捉小喜鹊，当时满树的喜鹊都在鸣叫，而那个人却无耻地将小鸟装进塑料袋。当时我们正在拍摄，是徐可首先看到了这一幕，于是后面接连上演了追逐坏人、解救小鸟的一幕，这期间我们大约花了半小时时间。对于徐可的行为，我认为这是每个人都应该做的，这里稍微表扬一下。但对于那个捉鸟的人，我只能说一句话：人不能无耻到这种地步！



游戏中的点点滴滴都值得用心去体会!



让一些不开心都被愉快的游戏打跑吧!

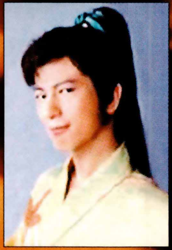


加入到闯关族的行列,我就是超G女生!

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

前田庆次经常在游戏中出现，并且武力数值都是属一属二，甚至可以与我们的三国人物吕布媲美。在最近的战国无双2中，他的表现更是让人赞叹，仿佛是一盏指路明灯为日本第一兵真田幸村指引着前进方向。而历史上的庆次也的确是一个放浪不羁的全才，无论是武艺学问还是诗歌舞蹈，都是上上之材。　□文/雪飞



Vol.14 热播电视剧中的庆次，给我感觉是诙谐有余而威猛不足，但充分表现出了庆次幽默的一面。

放浪不羁的战国第一倾奇者！

愿做庆次逍遥一生

所谓倾奇者就是喜欢奇异姿态，爱好离奇的举动和行为，按照自己的想法行动，毫不顾忌世人的看法，而真正的倾奇者却可以为了自我而赌上性命。而前田庆次却正是真正的倾奇者，连人人畏惧的太阁秀吉也不放在眼里，传说秀吉曾打算将勇猛过人的庆次招募为自己的直属家臣，而庆次却对秀吉非常厌恶，因此在召见之日，庆次特意换上了一件刺绣着猴子图案的服装，并且当着秀吉的面做出猴子的动作，借此讽刺秀吉。而在当时像庆次这样敢作敢为，不畏权贵的人却少之又少，也正因为如此庆次也确实配得上“第一”的名号。

流浪半生充实自我

庆次幼年时过继给前田家，成为前田利久的养子利家之侄。在1560年前田利昌去世后，利久成为城主，但利久却因为从小体弱多病，无力参加织田家的重要战役。而此时前田利家却因在桶狭间作战勇猛，得到信长的赏识，最后在1567年，信长下令让利久将家督之位让给利家，并在命令书上写着“前田家中有异行者（庆次），继承家督无用，又左卫门（利家）常在我身边侍织田家，立下战功无数，家督之位由利家继承方为正理。”无奈利久只得带着年幼的庆次离开，让位于利家。根据《米泽人国记》记载，庆次后来在京都学习文学、音乐，并跟当时的大纳言学习源氏物语及伊势物语，又跟著名的茶道家千利休学习茶道，更学习乱舞、猿乐、笛吹、太鼓舞伎，并且跟连歌第一大师绍巴学习连歌、俳句、和歌等等。之后又跟伊势阪松城城主古田重然学习骑马弓箭之术，自命文武双全。

重返故土建奇功

1582年本能寺之变后，利久带领庆次返回能登，利家以七千石封地赐予二人，利久将其中五千石分给庆次。1584年佐佐成政入侵攻打末森城，守将奥村永福以寡兵坚守城池半年之久，利家命令庆次前往救援。传说庆次单枪匹马在敌阵前挑衅，挥舞着手中长枪高喊着“我的枪法第一！”而敌将则是敢怒不敢言，很久之后才有一将冲出应战。在马上大战数合之后，两人下马脱去盔甲再战，最后庆次将敌将生擒，其他家臣都以为庆次会将其斩杀，但我行我素的庆次却因爱惜他的勇武而放其离开，这让利家非常愤怒。但由于庆次确实立下大功，在第二年利家还是给予庆次赏赐。

石禄高低我不问

1591年利久病逝，庆次决定出走，离开前田家，这让利家大为愤怒，并扬言必杀之。之后庆次再入京都，在这里他遇到了一生的挚友—直江兼续。1598年，在直江兼续的极力推荐下，庆次出侍上杉景胜。在景胜接见庆次时值盛夏，而庆次却身着厚衣，景胜大惊：“此果为倾奇者也！”随后景胜以一千石召用庆次，但庆次回答道：“俸禄高低，我不问，只要可以自由地为阁下服务即可。”

同年8月，丰臣秀吉病死，德川家康迅速掌握天下，并于1600年向上杉家用兵，大军直指会津，但由于石田三成起兵，家康引兵返回关原于西军决战，因此上杉可以趁机向最上义光用兵扩大版图。可惜被伊达和最上联军打败并被追击。此时庆次毅然决定担任殿后为上杉军争取宝贵的撤退时间，与直江兼续率800士兵对抗伊达最上联军，使一直号称纵横天下的最上军损失惨重，成功阻止住了联军的追击。庆次更因此自称为“天下第一将”、“枪法第一”。

关原合战后上杉家降伏，由120万石减封为米泽30万石，据说当时庆次与景胜、直江一起上京得到家康的接见。更传说当时有很多大名都向庆次招手，但都被庆次一一拒绝。由于领地大幅减封，上杉家无力继续给予庆次高薪，只以500石的俸禄聘用庆次，但庆次却毫不在意。在前往米泽的途中，庆次完成了描写当地民风民俗的《前田庆次道中日记》，而这本书则成为对研究当时民风民俗非常有用的史料。

不为俗事怨一言

现在还流传着许多庆次的小故事，可以让我们了解到他诙谐幽默的性格。一日，庆次与一名老和尚一起下



棋，庆次下注如果谁输了，就要被赢了的人打上一拳。结果第一局庆次输了，老和尚只是轻轻地比画了一下了事。第二局庆次赢了，让人哭笑不得的是，庆次竟然挥起自己斗大的拳头，狠狠地给了老和尚一拳……还有一次利家让庆次为他放水洗澡，当时正是寒冬，而庆次却成心放了满满一盆冷水。当时已经是五十高龄的利家跳进澡盆之后，有何感想不说大家也可以明白……

晚年庆次于堂森山东北的苦无庵居住，自号“穀藏院忽之斋”，终日看花赏鸟，与邻居相处融洽，并不时参加宴会祭奠，其间作成《无庵记》，记末写道：“当生活时生活，但要死时当点缀，不为烦恼动一眉，不为俗事怨一言”。1612年6月4日，一代奇人战国第一倾奇者于米泽病逝，葬于堂森善光寺内。甲胄和朱枪都保留至今，和歌五首也被收藏。庆次虽然是倾奇者，但确实是文武全才，连歌、音乐等都非常出名，虽然行为我行我素，但是景胜的一句“大刚之大将”足以表现出庆次的真实一面。

逍遥人生做真我

前田庆次

？？？？年—1612年。通称庆次或庆次郎，本名有利益、利太、利卓、利治、利贞等很多个。泷川益氏之子，也有说法是泷川一益之子，出生年不详。母亲与前田利久结婚，改姓前田成为利久的养子。因为没有前田家血缘被剥夺了继承权，与父亲利久一起出奔成为浪人，与利家断绝联系14年后返回前田家。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

前田利家：1538年—1599年。前田家家督，庆次养父的亲弟弟，幼名犬千代，通称孙四郎、又左卫门尉。羽柴筑前守、大纳言。最受秀吉信赖，并将秀赖托付给他。

前田利久：？？？？年—1591年。庆次养父，对庆次非常疼爱。为人宽厚，但因不善作战，被信长剥夺了家督之位。

直江兼续：1560年—1619年。上杉家臣、从五位下、山城守。幼名与六，庆次的挚友，与上杉景胜亦师亦友。庆次为了友情投靠上杉家。

阿常：？？？？年—？？？？年。庆次之母，传说也是女忍首领，在离开荒子城时，带走了很多前田家的得力家臣和积蓄，并在城内到处诅咒。

上杉景胜：1555年——1623年。中纳言。左近卫权少将。坂户城城主长尾政景次子，母亲是上杉谦信的姐姐仙洞院，谦信的养子，在谦信去世后争夺到家督之位。丰臣政权的五大老之一。

■胡言乱语、雪飞杂谈

前田庆次是本人最欣赏的武将之一，并不是因为他文武双修和多才多艺，而是他对人生的态度。因为他可以完全不顾世俗的眼光去做真正的自我，让自己得到真正的幸福，做到一生无悔。他虽然能力超群，但是却不追求在世间扬名立腕，甚至会为了友情而不问俸禄高低，甘心情愿地为上杉家服务。在当时的社会对他这样的人称之为倾奇者，在现在的社会恐怕对他也不会认可，而他的所做所为不值得我们敬佩和学习吗？人的一生确实短暂，有些人会把自己的一生用来追求金钱、有些人会去追求地位、而庆次却活得最彻底最清醒最幸福，因为他的追求只是自己的快乐，把其他的事情都看得很清很淡，而这也正成为到现在还有很多人欣赏他崇拜他的原因。他的忠诚和坚强也不是常人可以做到的，一句“不为烦恼动一眉、不为俗事怨一言”更说出了人生的真谛，更希望自己以后能活得向他一样快乐真实。

第十二回 改组之浪潮正在涌来

电玩产业论

玩具流通的改组也是历史的必然

价格破坏、Private Brand（PB=自主企划）商品、制贩同盟，这是最近几年流通界的关键词。大型商店和专门连锁商店的出现，使市场的领导结构发生变化。意味着日本传统流通系统的机能逐渐消失。大企业发起小规模的贩卖，破坏了从来的流通路径,向着“消费起点型流通”的方向进行了再构筑。

此时，ECR（efficient consumer response）这个商业概念出现了，ECR是指有效率地对应消费者。这是一种将以前停留在小卖店阶段的消费需求情报，通过情报系统的构筑，传达给生产厂商，超越从前在各阶段分别实施的合理化努力的界限，能提供成本最低的流通组合的一种新的思维方式。也可以称为流通领域的reengineering（业务流程再设计）。

所以在日本的游戏业界，原有的玩具流通逐渐演变成“生产者主导型”这种日本式的流通系统。简单的说，“日本式的流通系统”有以下3个特点。首先，必须是多阶段的流通；其次，生产者持有价格决定权（流通支配力）；最后，存在考虑生产者意志，具有沟通能力的批发业者。其中，实现多阶段流通的条件有3个。⑴日本全国存在无数商圈较小、规模零散而分类详细的中小型贩卖店。⑵形成承担中小型贩卖店的商品供给，具有很强地域性的“地域批发业”。⑶能给全国提供商品的厂商，形成直系贩卖公司（或第一手批发业），把分散在全国的“地域批发业”集中起来。由于长期商业习惯的积累，形成了：厂商→第一手批发业（贩卖公司）→第二手批发业（地域性贩卖和批发业）→中小型贩卖店，这种流通结构。结果提高了贩卖的最终价格。

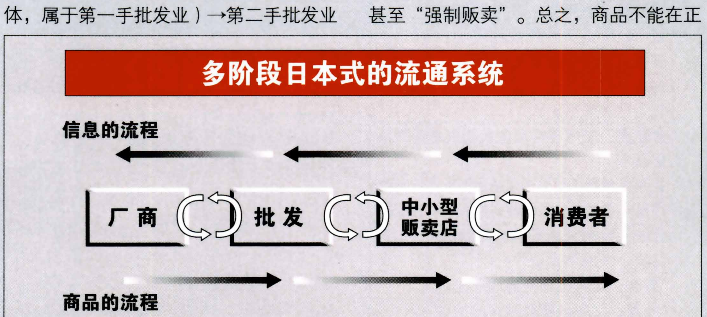
日本大型电视游戏专门店概况

（1995年8月统计）

大型连锁企业	连锁店名	店铺数量
ブル－ト	ブル－ト	375
明响社	TVパニック	320
アクト	わんぱくこぞう	294
ボックスグル－プ	ドキドキ冒险岛	177
上升	カメレオン俱乐部	212
SRGタカミヤ	モンキ－ランド	27

游戏的流通也遵循着这种结构。任天堂→初心会（和任天堂直接交易的亲善团体，属于第一手批发业）→第二手批发业（包括现金交易商）→中小型贩卖店。具体地说，作为生产者的任天堂持有流通的支配能力。体现出默许这种意识的初心会，将代理实行流通政策。到了流通的末端，就会出现种种利益矛盾，而作为“上帝”的消费者，则只能无力地承受一切。在本杂志第12期讲述日本玩具流通业的历史中，我们知道日本的玩具流通产业由于很多历史原因，而形成了一种命运的共同体。但是，这绝不是玩具产业所固有的特质。文具流通、书籍流通、酒类流通，以及日本的和服流通……等这些传统产业，在商品的流通上，都有着这种共同的特征。

但是，削弱中小型贩卖店，甚至将主力商品的贩卖主体，向其他业种转移，这当然不符合传统意义上的流通构造。不只是游戏，整个玩具产业的流通，接受着时代变化的洗礼，面临着改组的命运。这一切都可以说是历史的必然。



玩具流通进入了“适者生存”的时代

通过前面的讲述，我们知道：初心会是一种沟通组织、任天堂的支配地位无法改变、玩具流通的构造是劣质游戏的罪魁祸首，等等。如果站在游戏的角度分析，我们容易主观的认为，玩具流通的改组是一种“劝善惩恶”现象。但是，初心会其实正是日本式流通系统的写照。正如前面讲述的那样，日本式流通系统是由于长期商业习惯的积累而形成的，在当时是具有合理性、效率性的流通结构。这其中，不能否定游戏在形成这种流通结构上的功劳。在游戏作为商品流通的初期，流通商甚至在充当游戏商的过程中，实现了一定的金融职能。如果有优秀的软件，可以比通常多进一些货，给开发商带来收益的同时，也对贩卖店和消费者起到了积极的促进作用。

不过，自从中小型贩卖店失去了贩卖主导的位置，现存的玩具流通体制与游戏的贩卖之间，就产生了矛盾。在加盟初心会的流通商中，也出现了努力对应环境变化，想从旧的体制中脱离的企业。相反，一成不变的流通商，仍然很多。结果很多流通商到头来还必须要面对遗留下来的问题，“初心会”在这方面有着不可推卸的责任。

当时出现的问题诸如此类。在普通商品的贩卖上，即使受了损失，也可以通过一个热销商品来弥补；以“货品不足”为理由，出现的不正当佣金；“搭配销售”甚至“强制贩卖”。总之，商品不能在正规的途径里流通，以至出现了通过不正当渠道进货，再压低价格出售的商家。玩具流通出现了近乎混乱的局面。



↑日本的“二手流通”市场非常繁荣，不仅限于软件，硬件的“二手交易”也非常普遍。

在游戏流通中确实出现了这些不公正的交易，但是循规蹈矩的流通商仍然是主流。虽然说，“不良风气有时会像传染病一般迅速蔓延”，但是只凭一部分恶劣流通商的行为，就对整个玩具流通业界妄加菲薄，还是不公正的。BANDAI和TAKARA在1995年初，对玩具的流通政策，实行了大幅度的改革。其他行业的日本式流通系统，以及传统的玩具流通，都不可避免地进入近代化、改组的浪潮。游戏的流通毫无疑问也将形成全新的流通系统。能够适应新环境的流通商将继续在市场中披风斩浪，观念守旧的流通商将被淘汰。游戏的世界中，同样存在着“适者生存”的原则。

二手流通是专门店的润滑油

在玩具流通的框架中孕育出的游戏流通，正在摸索着适合自己的流通系统。在摸索过程中给整个玩具流通领域，也带来了改组的命运。以上是对我们讲述的“流通论”进行的总结。下面我们将论点展开，详细分析流通领域中的各个方面。

首先从“贩卖场所的变化”开始论述。电视游戏专门店的出现，吸引了半数以上的游戏玩家前去消费。特定的商品经过普及，变成了大众化的商品，小规模的贩卖变成了专门店，这已经成了游戏业界流通的法则。如今，日本全国分布着4000多家各种规模的电视游戏专门店。其中除了独立的店铺外，大多属于“Franchise-Chain”类型的加盟店。“Franchise-Chain”是指企业本部向加盟店提供商标使用的许诺，同时提供专门技能，并给予在一定地域内的独占销售权，定期征收一定的特别费用，的一种连锁零售形态。一般大型连锁企业的旗下会有200至400家加盟连锁店。日本的6大连锁企业共同成立了“日本电视游戏连锁协会”（JAG）。

最初，“二手软件的贩卖”的出现，是从连锁专门店中开始的。从玩家手中收购不需要的软件，为了店铺的经济效益，将“二手软件”进行贩卖。游戏软件的价格居高不下，相对便宜的“二手软件”的出现，使消费者逐渐远离高价的新品软件。为了购买刚刚上市的新品软件，消费者可以通过将已经不玩的软件当作“二手软件”卖掉，来筹措购买新品软件的资金。

软件开发商之间，也出现了默许“二手软件流通”的态度，认为这是新品软件得以流通的“润滑油”。日本在著作权上的规定是遵循着“First Sell Doctrine”原则。就是说，享有著作权的作者，对其作品的支配，到第一次交易结束为止。之后，购买了作品的消费者就成了作品的主人，可以随意处理，甚至随意出卖。二手书店、二手CD等等，都是如此。日本的“二手市场”规模已经超过数千亿日元，非常之繁荣。

电视游戏专门店对消费者的喜好信息，进行搜集，规定了每天变动的“二手软件”的收购行情。店中新品软件的销售量相对以前变得容易统计，对定单的下发，起到了决定的作用。经常可以见到消费者在店里把自己的软件，当作“二手软件”卖掉，然后用交易的资金，在店里继续购买新品软件。这种日常消费行为的出现，其结果促进了电视游戏专门店流通构造的形成。

□文/龙马



秘技天地

学生读者们在拿到本期杂志的时候，也许正在忙着期末或升学考试。所以在这段非常时期，还是请大家尽学生的本分，放下手柄或掌机，把大部分时间用在复习上。希望大家集中精力，备战考场！免得暑假里因为成绩不理想而郁闷。　□责/龙马



不久前，S-E公司发表了在NDS上重新制作《最终幻想3》的消息。作为这款经典RPG的移植作品，NDS版将会通过全3D的游戏画面来重新演绎最终幻想的世界，并且将会在故事、系统等方面进行大幅的改良和追加。而且本作集中了《最终幻想》系列的知名制作人员。其中《最终幻想11》的制作人、参与过《最终幻想1~3》和《圣剑传说2~3》开发的田中弘道，担任本作的游戏总监；人设则是由《最终幻想12》以及《最终幻想战略版》的人物设计师吉田明彦担任；而一直以来为《最终幻想》系列作曲的植松伸夫，也是毫无疑问继续担任本作的音乐监修。NDS版《最终幻想3》预定在8月24日发卖，笔者是十二分的期待。

PS2 少年扬格斯和不可思议的迷宫
日版　秘技实用度：★★★★

●来自トルネコ的奖品

游戏中，把得来的G存放在トルネコ那里，可以得到奖品。

★存放10000G，可以得到“しあわせの种”。
★存放50000G，可以得到“インパスの壶”。
★存放100000G，可以得到“值切りのお守り”。
★存放200000G，可以得到“正义のソロバン”。
★存放999999G，可以得到“贤者の石”。

●最强怪物育成

インへーラー篇
★用ゾンビマスタ－、アイアンダッシュ，得到マクロベ－ダ－。
★用まおうのかげ、しりょうのきし，得到ダ－クナイト。
★用マクロベ－ダ－、ダ－クナイト，得到ブラックル－ン。
★用ゴ－ルデンスライム、ゴ－ルデンスライム，得到プラチナキング。
★用アイスチャイム、おどるほうせき，得到ミミック。
★用ミミック、プラチナキング，得到パンドラボックス。
★用ブラックル－ン、パンドラボックス、インへ－ラ－の魔石，得到インへ－ラ－。

シドー篇
★用ボストロ－ル、おおめだま，得到ギガンテス。
★用ギガンテス、トロルキング，得到アトラス。
★用ヘルバトラ－、ドラゴン系，得到ア－クデ－モン。
★用れんごくちょう、ボストロ－ル，得到デビルロ－ド。
★用デビルロ－ド、ア－クデ－モン，得到バズズ。
★用バズズ、アトラス，得到ベリアル。
★用ベリアル、アトラス、シド－の魔石，得到シド－。

エスターク篇
★用メタルドラゴン、ソ－ドファントム，得到メタルハンタ－。
★用メタルハンタ－、パンドラボックス，得到キラ－マシン。
★用ランドア－マ－、キラ－マシン，得到オ－シャンクロ－。
★用オ－シャンクロ－、メカバ－ン、エスタ－クの魔石，得到エスタ－ク。

デスピサロ篇
★用キングマ－マン、キラ－パンサ－，得到グレイトマ－マン。
★用ヘルバトラ－、グレイトマ－マン，得到デスカイザ－。
★用デスカイザ－、キラ－マシン、デスピサロの魔石，得到デスピサロ。

PS2 深红之泪
日版　秘技实用度：★★★★

●挑战隐藏迷宫

首先将游戏的难度设为NORMAL以上，通过第8关和“街之复兴”，除了装备品以外，没有携带任何道具，和街上的长老对话，就可以挑战隐藏迷宫。在隐藏迷宫中，每一层都会有不同的特殊设定。以下是每一层的特殊设定。

◆**AT增大**：敌人的AT变成2倍。
◆**DF增大**：敌人的DF变成2倍。
◆**EXP增大**：主人公取得的EXP变成1.5倍。
◆**HP减少**：主人公的HP随着时间而减少。
◆**MT上升**：主人公的MT随着时间而上升。
◆**远距离攻击禁止**：主人公的枪或炸弹将不能使用，无法进行远距离攻击。
◆**紧急回避禁止**：主人公将不能使用紧急回避。
◆**必杀技**：主人公可以使用必杀技。
◆**Critical**：主人公和敌人两方的近距离攻击，都会变成重击。

●隐藏服装的入手方法

服装	必要的道具
春丽的服装（街霸）	キレイな生地
入手方法和地点：ASUKA的等级达到50以上，在隐藏迷宫的个位是6的层中。	
服装	必要的道具
モリガン的服装	丈夫な生地
入手方法和地点：ASUKA的等级达到60以上，在隐藏迷宫的个位是9的层中。	
服装	必要的道具
ASUKA的神秘服装	——
入手方法和地点：用ASUKA打通隐藏迷宫的第100层。	

●KAEDE的服装

服装	必要的道具
樱花的服装（街霸）	キレイな生地
入手方法和地点：KAEDE的等级达到50以上，在隐藏迷宫的个位是5的层中。	
服装	必要的道具
リリス的服装	丈夫な生地
入手方法和地点：KAEDE的等级达到60以上，在隐藏迷宫的个位是8的层中。	
服装	必要的道具
KAEDE的暗杀服装	——
入手方法和地点：用KAEDE打通隐藏迷宫的第100层。	

●TOKIO的服装

服装	必要的道具
龙的服装（街霸）	キレイな生地
入手方法和地点：TOKIO的等级达到50以上，在隐藏迷宫的个位是4的层中。	
服装	必要的道具
ガイル的服装	丈夫な生地
入手方法和地点：TOKIO的等级达到60以上，在隐藏迷宫的个位是7的层中。	
服装	必要的道具
デミトリ的服装	——
入手方法和地点：用TOKIO打通隐藏迷宫的第100层。	

●分支任务的出现条件及报酬

游戏中将特定的关卡打通后，主人公的等级上升到一定程度，会出现分支任务。接受任务后，将不能变更角色。

街之女	条件：用NORMAL以上的难度通过第6关，KAEDE的等级达到40以上
	报酬：武器windspin和必杀技扩张零件
武器店店长	条件：用NORMAL以上的难度通过第7关，TOKIO的等级达到45以上，并且完成街之女的任务
	报酬：武器MEGA素粒子炮和必杀技扩张零件
街之男	条件：用NORMAL以上的难度通过第7关，ASUKA的等级达到50以上，并且完成武器店店长的任务
	报酬：武器妖刀(鬼切)和必杀技扩张零件

PSP 实况力量棒球
日版　秘技实用度：★★★

●隐藏球场出现的秘技

在模式选择画面中，依次按：上、上、下、下、左、右、左、右、START，可以听到效果音，作为隐藏球场的“大阪ド－ム”就出现了。

●动作的变更

在练习投球的时候，按住SELECT，画面中的球员就会由普通动作变成快速动作。

●投手使用防滑粉

玩家作为守备一方的时候，投手投球之前，按L和SELECT，投手就会使用防滑粉，这样能投出更好的球。

●选手详细资料的表示

选择“デ－タあれこれ”中的“オリジナル选手を见る・消すパスワ－ド表示”，输入：上、上、下、下、左、右、左、右、L、R，就可以看到选手的详细资料。

GBA MOTHER3
日版　秘技实用度：★★★

●得到大量经验值的方法

第4章开始，从テリの森的小屋，到下一个地图上，会碰到くろマメチコ。将其击破，可以得到16000点经验值。

●卵（鸡蛋）的3个用途

◆食用。
◆孵出小鸡，可以卖200DP。
◆装备卵的状态，进入温泉，卵可以变成温泉卵，食用后，HP回复量是100。

PSP 真三国无双2nd
日版　秘技实用度：★★★★

●名马的入手方法

名马	入手方法
赤兔马	在长坂逃亡战中，用黄巾党击破关羽。
名马	入手方法
的卢	在虎牢关之战中，用董卓军击破刘备。
名马	入手方法
爪黄飞电	在下邳之战中，用董卓军击破曹操。
名马	入手方法
绝影	在宛城之战中，用张绣军击破曹操。

●隐藏武将出现条件

魏国	曹操：使用曹丕通关后出现（第二次）
	夏侯渊：第一次通关后出现
	曹仁：第一次通关后出现
	徐晃：第一次通关后出现
	司马懿：使用曹操通关后出现
	张　：第二次通关后出现
	庞德：使用曹操通关后出现
蜀国	刘备：使用任何蜀国武将通过“第6次北伐”关卡后出现
	诸葛亮：使用任何蜀国最初武将通关后出现
	关平：使用任何蜀国最初武将通关后出现
	魏延：使用任何蜀国最初武将通关后出现
	庞统：使用任何蜀国武将通过“第6次北伐”关卡后出现
	*姜维：使用诸葛亮通关后出现
	*月英：使用诸葛亮通关后出现

※**注**：必须按照以下流程通关→黄巾之乱（干掉张角）→虎牢关（干掉董卓）→长坂之战（干掉曹操）→樊城之战（干掉曹仁）→五丈原之战（干掉司马懿）

吴国	孙坚：使用孙权通关后出现
	孙策：第一次通关后出现
	吕蒙：使用甘宁通关后出现
	甘宁：使用凌统通关后出现
	周泰：使用孙权通关后出现
	大乔：使用孙策通关后出现
	小乔：使用周瑜通关后出现
他国	董卓：自由模式中他国的虎牢关之战达成100%
	貂蝉：自由模式中他国的虎牢关之战达成100%，他国的下邳之战关卡出现
	吕布：自由模式中他国的下邳之战达成100%
	袁绍：自由模式中魏国的官渡之战达成100%
	祝融：南蛮军的交趾拯救战关卡完成且达100%
	孟获：南中平定战过关且达成100%
	张角：连合军的黄巾之乱过关且达成100%
	左慈：他国的大德救出战过关且达成100%

XBOX 黑白间谍战
美版　秘技实用度：★★★★

●开启隐藏要素的密码

首先进入游戏中Extra菜单，选择Cheat，再输入密码，成功后会出现信息提示。

◆**开启所有间谍装备**：DISGUISE
◆**开启所有武器**：WRKBENCH
◆**开启无敌模式**：ARMOR
◆**开启Fairy状态**：FAIRY
◆**开启所有单人故事模式关卡**：ANTONIO
◆**开启所有单人现代模式关卡**：Prohias
◆**开启所有多人模式关卡**：MADMAG
◆**开启所有影片**：SPYFLIX
◆**开启所有设定原画**：SPYPICS

PS2 死魂曲2
日版　秘技实用度：★★★

●隐藏角色的出现条件

游戏中有个叫“须田恭也”的隐藏角色。其出现条件是在普通以上难度，分别使用一树守和永井赖人将游戏打通。之后，“须田恭也”的故事模式就会出现。但是只能在普通以上难度进行此故事模式。



任何竞技都注重于精神，包括格斗游戏，和自己崇拜的格斗偶像一较高低，能把自己的游戏理念贯彻到比赛中，能让对方感受到自己的意识和精神，是所有格斗玩家的梦想，如果有机会不用去日本就能和以上四位KOF日本名人交流，你有兴趣吗如今，TGB战场2006真电玩上海正阳KOF中日对抗赛让这个梦想成真。

梦想在飞！TGB战场2006战真电玩上海正阳KOF中日对抗赛纪实

2006年5月27日，坐落在上海市广元西路315号的正阳游戏门前一如往常般，机车的喧嚣，行人的穿梭，鸟儿的鸣啼都不曾改变。但是今天对于热爱KOF的忠实玩家来说决不会是一个平凡的日子。中午时分，正阳游戏厅内已经人声鼎沸，因为大家知道今天将在这里举办堪称中国有史以来玩家期盼最高的KOF比赛，那就是：《TGB战场2006真电玩上海正阳KOF中日对抗赛》。这次比赛由上海正阳游戏和真电玩有限公司赞助，特别邀请了日本KOF的顶级玩家，他们就是之前所介绍的大御所、卷心菜、极限堂、DUNE。此次比赛吸引了全国各地的玩家强烈关注，除了上海本地的玩家外，不少其他地区的顶级好手也亲赴上海，官方统计有香港、台湾 、南宁、哈尔滨、南昌、北京、江西、湖南 苏州、杭州、扬州等地方的KOF玩家，其中不乏当地的高手和网络上的KOF 名人，他们不辞辛劳陆续到达了上海正阳一起参与到这一场盛会之中.其中大部分玩家表示："玩了那么多年KOF，没什么能比近距离和日本高手切磋更兴奋了。"

14：00点整，随着话筒"2006，《真电玩–TGB正阳KOF大使邀请赛》现在开始！"期盼已久的比赛终于在各KOF玩家的殷切期盼下展开了。27日比的是KOFXI项目，KOFXI是KOF的最新作品，该游戏在系统设定上有非常独特的一面，操作感和音乐也有了很大的改善，特别是连续技由于系统的改变而得到了极大的变化，非常之华丽。因此也得到了大部分玩家的赞扬和肯定。遗憾之处在于该游戏成本较高，在中国大陆普及率很低，只有少数城市有。因此本次项目基本是上海玩家+极少部分外地玩家参与。不过就算是没玩过XI这款游戏，但依然阻止不了众多的KOF爱好者观看的热情，在不到50平方米的观看场地上，聚集了至少200多位观众。很多人其实就是来看看高手的表现，特别是来自日本的4大名人。比赛的场地很宽敞，2套对战机同时进行比赛，其中有一台大屏幕液晶电视专门提供给现场众人观赏。俗话说：强龙不压地头蛇。日本方的强势登场，也激起了中国玩家的雄心壮志，虽然对于KOFXI来说，整体实力和日本有一定的差距，但中国的高手也不是省油的灯，一些国内知名玩家的登场开始掀起"一致对外"的浪潮。

首先是在第2轮，大御所遇到本地选手王亮，虽然大御所实力是公认最强，但王亮选手的表现也很顽强，现场的观众也把所有的加油声和欢呼声都给了中国选手。大御所最终1：2败下阵来，全场刹时间爆出雷鸣般的掌声及欢呼声，日本高手不是不可战胜的，中国玩家也是有实力的！有了王亮的胜利，给了之后的中国选手极大的鼓舞，紧接着DUNE被另一位玩家KYO（T）淘汰，现场再次欢声雷动！到了第4轮，在日本也小有名气的中国选手A–RUSH在8进4中激斗极限堂，并且发挥出色并淘汰对手，这又是一场极具份量的胜利，日本选手似乎也感到前所未有的严峻，未到4强，已经先后被淘汰了3位，这样的战果是包括中日双方都没有预料到的！半决赛A–RUSH VS 卷心菜，可惜的是淘汰了极限堂的A–RUSH没能阻止卷心菜的胜利，日本高手没能让中国选手会师决赛的梦想呈现！总决赛，ZJX VS 卷心菜，作为中国最著名的玩家之一，ZJX和卷心菜之战其实就是中日最强对话。ZJX也是好样的，在先失一盘的情况下，漂亮的扳回一局，不过最终日本方险胜，获得了冠军！观众们把祝贺的掌声献给表现出色的日本选手。ZJX虽然输了，但也打出了水平，观众同样也给予了ZJX掌声祝贺！引用几位参赛玩家的话："虽然我败下阵了 但我已尽力了…也没什么好遗憾的了。而且通过这次比赛我学到了很多很多东西…这次我不光能跟日本人进行交流，也同时能跟中国各地玩家进行切磋，简直象做梦，就游戏方面而言我心愿已了……"紧接着还进行了KOF XI团体对抗赛，由中国方选拔出的4名代表和日方4名代表进行了切磋，最后日方（两轮1：4）完胜，可以说是中日实力的体现。看来对于新作的理解，我们还有很多需要向日本学习，希望将来的差距越来越小。不过中国方也不要气馁，因为迎接他们的是第2天的另一场比赛。也是中国选手值得骄傲的一项比赛，那就是KOF98赛。（KOF 98被认为是KOF系列中最平衡的一作，至今人气极高）

一夜未眠，昨天XI的比赛还历历在目，大清早顶着一个超级金鱼眼来到了正阳比赛现场，那么早我以为会没什么人，闲暇之余还可以聊聊天，可以有凳子坐（根据昨天经验不早点来抢凳子坐，过了12点就甭想找到一张空凳子了）可是我错了…大清早7，8点钟正阳从哪"窜"出来这么多人呀？？都不要睡觉吗？于是我特意"访问"了几个正在全力奋战的玩家 他们的回答都是夸张的千篇一律"昨天太兴奋了，怎么睡都睡不着，就干脆玩了通宵…我现在斗志可是旺的很…我要报仇"……" 98的比赛的时间也是在下午14：00正式开始的，由于KOF 98在中国的普及程度比日本高得多，今天的比赛人数明显比昨天的还多！因此比赛机器也增加到4组对战机同时进行，而前2组对战机也是特别提供了2台大屏幕液晶彩电，主办方真是考虑的很周到！至于比赛的过程，可以说完全是中国选手的表演了，除了大御所以外，DUNE，极限堂和卷心菜在第一次出场就败给中国选手，先是卷心菜被来自江苏的一大汉"山"击败，接着中方著名选手"那尔撒斯"以一个漂亮的1V3完胜极限堂，引得满堂喝彩。另一位被日本方寄以厚望的DUNE也惜败于上海著名格斗家周容亮之手，只有大御所还维持着日本高手的风范，通过了第一轮。此时的观众，已经在分析哪几位中方选手能进入最后的决赛了，至于最后的日本选手大御所，大家都一致认为被淘汰只是时间问题。中国的KOF98实力确实高出日本方较多，这在平时的切磋战时已经体现了。

但是，比赛比的是综合实力，除了技术，心理素质也很重要。而大御所的成名绝技就是其超强的心理素质！渐渐地，大家发现大御所已经慢慢地进入了最后的决赛，而那些被看好的几个中方名人却在先前的几轮比赛中纷纷落马。最后的决战是大御所VS黑皮，黑皮选手是本次比赛的头号热门，无论是之前的野战还是选拔赛，都体现了高人一筹的实力，以压倒性的实力在5.20的国家代表预选中以总成绩最优秀当选KOFXI和KOF98的国家代表的队长。比赛中，大御所无法对黑皮构成任何威胁，最后比赛以黑皮的胜利而告终！中国选手终于在KOF98上回敬了日本选手。由于比赛实力中方一直占据明显优势，因此反而不如KOFXI比赛来的更为刺激。不过客观的说，一款在日本本土已经落幕多时的游戏，本国的胜利也突显了硬件环境的差异。在恭喜黑皮优秀表现的同时，大家也给予第2名的日本选手大御所同样的掌声祝贺！大御所选手在比赛中所表现出来的对比赛的控制能力，以及临危不乱的心理素质，都是值得所有玩家学习的！

这次的KOF98个人赛从下午2点一直比到晚上10点30，比昨天的比赛还要晚了1个小时，但是热情的观众依然没有离去，大家都关注着大屏幕上的表演。我想，这次大赛能完美举行，除了主办方的成功组织和选手的参与外，那么多现场观众的热情也是成功的因素。在此对这些比赛观众表示感谢！恩，感谢的话不用多说，回到比赛现场。紧接着又举行了团体对抗，由黑皮为队长的中国队发挥出色，完胜日本队（1：4和2：4）。这样一来，中日双方各自守住了自己的优势项目。有些观众可能觉得中方的表现还不够完美，其实何必呢！当你们看到比赛结束后双方选手的友好祝贺，以及开心的笑容时，相比之下，输赢又有何妨呢？我们也感谢你们，感谢你们带来精彩的比赛！一场比赛能够达到这个程度，能够牵动数以万计玩家的心，那还有什么不满足的呢？

比赛虽然已经结束了，但是很多东西是不会消失的…本次比赛的意义早已超越了单纯的比赛。在场所有的参赛者和观战者都全心全意投入到了比赛之中，为每一个精彩片段喝彩，为每一个不慎失误叹息，大家为了同一个目标走到一起，一起参与、制造和享受了这样一场盛况，这足够回味很久很久了…现场百名参赛者和百余位观战者对KOF的热情，赛后中日双方的合影留念，现场观众热情的签名攻势……日方代表感到了中国的KOF FANS空前的热情，平均每走出2步就会有玩家要求合影签名。证明比赛和比赛结果已经不是最重要的，重要的是我们在一起，在一起交流，在一起分享，在一起度过我们的节日。 属于KOF的路程也不会停下它的脚步，属于我们的游戏和梦想正在起飞！（请关注近期电击比赛录象）

□文/燃烧的月亮

经过各方的努力，本次kof国际竞技终于实现–本次TGB战场2006真电玩上海正阳KOF中日对抗赛所邀请到日本最具影响力的玩家为：

★大御所： 日本2003年斗剧KOF02全国大赛冠军（超强的心理，被称为投技之神，在中国拥有无数FANS）

★卷心菜： 日本2005年斗剧KOFNW全国大赛冠军（卷心菜在最近几次斗剧大赛中一直有稳定良好的表现，今年斗剧全国大赛又打入8强）

★极限堂： 日本历代格斗游戏注目选手（实力超群，公认的无冕之王。日本最畅销街机杂志arcadia–kof编辑）

★DUNE： 日本98全国大赛冠军（今年年初曾率日本众高手去韩国参加日韩战，在中国具有很大知名度）

挑选的比赛项目是KOF的最新作KOF XI以及在中国有无数人气并被评选为最平衡的作品KOF98.并分为普通的个人淘汰赛和4vs4的国家队对抗赛。



↑中日参赛选手的梦幻合影。

国家的4人代表是经过选拔赛挑选的最强者，经过5.20一天的激斗，中国KOFXI国家代表为湖南衡阳的黑皮（队长），上海ZJX，上海MUGEN，上海王欣

KOF98国家代表为湖南衡阳的黑皮（队长），上海ZJX，上海烈火最强草，北京石岱晨。

百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.14



本次为大家介绍的两部优秀作品的销量都是150万，而这两款游戏大家也不会觉得陌生，因为第一款就是现在最知名角色扮演游戏《勇者斗恶龙》的开山之作，第二款作品也是陪伴我们成长的知名游戏《忍者ハットリ君》。

□文/雪飞

浪漫冒险第一章 勇者出世斗恶龙

本系列绝对是无人不知无人不晓的神作，更是ENIX的招牌游戏，而这一系列的始祖则是销量150万本的本款作品。而本作却更是家用机上的第一部角色扮演类型的作品，更超越了PC机，为业界开辟出了一条新的道路。游戏中出现了大量新要素，让玩家耳目一新，更坚定了玩家对家用机的信任感，让那些尚在犹豫是否入手家用机的玩家做出了正确的判断。

贴心设计轻松上手

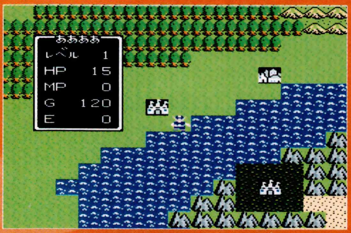
最初进入游戏，在决定了主人公的名字后，玩家可以觐见国王，国王会耐





心地为玩家讲解这个世界的生存法则，让玩家可以轻松地进入游戏。由于角色扮演游戏出现在家用机上还是第一次，因此游戏中的讲解格外细致，不过美中不足的是游戏中的全部文字都是假名，给人以低龄化的印象，而在日后的作品中，厂家也一直维持这一传统，直到PS2时代才有所改变。也许是由于当时FC的机能，任务的造型都非常可爱，因此文字全部使用假名可以与游戏的画面更为贴切。

不死英雄万人敌



在战斗中如果玩家不慎被敌人打倒，玩家并不用担心游戏结束，因为主人公会迅速在城内复活。因为勇者是不会那么容易被敌人打败的，玩家更不会很简单地被踢出这个世界。不过为了让玩家可以重视这次冒险，如果在途中主人公被敌人打倒，则会损失掉部分的金钱。当时已经出现了很多以难度著称的游戏，而本作却相对自然，可以让玩家能更迅速地接受新鲜事物，接受新鲜的游戏类型，如果加大游戏的难度，本作也许不会获得如此成功，更不会由此产生一个新的梦幻系列。

冒险开始先知终点

本作的一大特色就是在游戏最终必须到达场所——龙王城在游戏刚开始时玩家便可以看到，这在现在的角色类型游戏中是难以想象的设定。但是在当时却可以让玩家提前知道自己的目的，有一个明确的方向，而更让人不可思议的是龙王城竟然看起来并不邪恶。

英雄救美奋不顾身



虽然冒险一路苦难，但是英雄救美的主题依然让无数玩家拼命作战。只有全力拼搏才能得到真正的爱情，只有奋不顾身才能营救可怜的公主，在现实生活中玩家们并不能按照自己的想象完成这美丽的梦想，但本作却可以让人人都能过一把英雄救美的瘾，让自己成为真正的主角……

我是龙中之王

将世界陷入黑暗，让怪物危害人间的万恶之王。真正的目的一切不明，虽然平时以人类的姿态出现并不是无比强大，但恢复真身后却拥有无人匹敌的力量。在龙王的带领下，多种形态各异的怪物全部复活，而这些怪物的造型却更是特色十足，在以后该系列的作品中，玩家可以经常看到这些熟悉的敌人，其中的史莱姆更成为勇者斗恶龙系列的代言人，甚至还成为了新的业界宠儿，出现了以史莱姆为主人公的新游戏。





神秘的忍者世界 玩家的美丽梦想



忍者是古代日本的特色职业之一，最主要的任务是收集情报和观察敌人动向，因此个个练就了一身飞檐走壁的高超本领，而其中最著名的忍者则是德川家康手下的服部半藏，而本款销量150万的忍者游戏的名称就是《忍者ハットリ君》，ハットリ的汉字就是服部，因此很多玩家都认为本作的主人公就是大名鼎鼎的服部半藏。渴望感受忍者神秘生活的玩家可以在本作中找到新感觉和新刺激，可以让自己化身为真正的忍者，在游戏的世界中一展雄风。

难度取胜挑战自我

因为本款作品的主题就是忍者，因此游戏的难度相当大，敌人的各种攻击常常会使玩家手忙脚乱，在利用地形躲避的同时还要发射手里剑向敌人发起进攻，稍不留神便会命丧黄泉。虽然敌人主要以忍者为主，但是攻击方式却各不相同：有些敌人会像玩家一样发射手里剑攻击；有些敌人则是以自己的身体作为武器攻击；有些敌人则是永远不死的钢铁之身，玩家只能逃避保命；还有些敌人甚至还会从空中向玩家投掷手里剑。因此玩家在战斗中要利用各种地形，选择不同的手段来对付各种不同的敌人。为了稍微降低游戏的难度，游戏主人公并不像其他横版闯关游戏一样，只要被敌人接触到便会失去生命，而是有几次被敌人攻击的机会，机会用尽之后该条生命才算真正死亡。在前进的关卡上，还会出现一些特别的人物，会撒下补充体力的药品为玩家一解燃眉之急。





战斗不忘创造记录

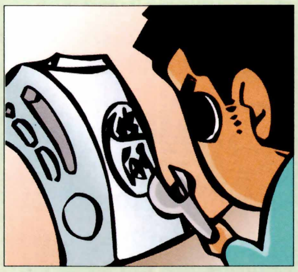
在某些场景中的敌人还会源源不断地出现，虽然可以靠消灭敌人取得更高的积分，但是由于闯关有时间限制，玩家还必须要做到过关、省时、挣分三结合。而在闯关过程中出现的奖分红心也是一次出现几个，但是在短短的几秒之后就会全部消失，想要在敌人围攻的时候将这些红心全部得到，对玩家来说也是一个考验。而创造出高分的记录，则



要求玩家牢记地图上的敌人位置和出现次序，还要反应灵敏能在最短的时间内做出最正确的判断。所以虽然本作的难度颇高，一样是有大量的玩家对本作爱不释手。

是喜是悲？X360"全国普及"时代已经到来！

□文/尤文不降！



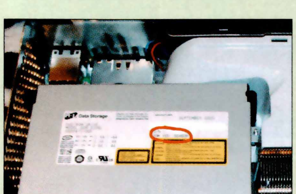
北斗按：上期科普园地由于我们工作上的一些失误给读者朋友们造成了不便，这里向大家道歉。北斗已将原文发在了我们官方论坛相关板块中，欢迎大家观看。目前市面上第一批上市的360游戏D盘几乎都是以港版为主，看来应该又是国人的杰作了。

微软寄予厚望的次世代主机XBOX360自去年11月发售后，凭借其远超现行主机的强大机能以及强劲的网络功能，迅速成为了玩家们关注的焦点，但与此同时，全世界破解爱好者也都将注意力集中在了这台次世代主机身上。

早在XBOX360还没有发售的时候，微软就曾经不止一次强调过他们主机的安全防护措施有多么的无懈可击，当时他们表示XBOX360运用了很多破解者闻所未闻的新技术。当然最后微软也承认总有一天人们会有办法绕过他们的安全机制，但不知他们是否预料到在XBOX360发售不到一年的时间里，大部分玩家就可以通过已经修改过光驱固件的XBOX360在家里玩到廉价的XBOX360备份游戏。



↑XBOX360 SATA到PC USB连接线。



↑型号为46D的HL光驱。

■修改光驱：第一个吃螃蟹的

其实在2006年的年初，互联网上就已经开始流传破解者已经找到了XBOX360光驱上的漏洞，但当时大部分人都表示怀疑，他们认为微软下如此大的力量来完善XBOX360的安全防护措施，不可能只是通过修改一个光驱固件就可以欺骗XBOX360将一张DVD-R误认为是XBOX360正版的游戏。

但事实就是这么简单，署名为"TheSpeicalist"的破解爱好者及其小组正是通过这种方法使XBOX360成功读取了刻录在一张DVD-R上的XBOX360备份游戏，但他们表示目前XBOX360主机的加密体系目前并没有被破解，他们只是针对XBOX360光驱的加密体系进行了研究，在此之前并没有太多的人关注XBOX360光驱的加密情况，而是直接把目光投向了XBOX360的主机，最后果然在一段时间的努力后他们发现了XBOX360的漏洞，经过对光驱固件的修改，才使得XBOX360最终能够运行XBOX360的备份游戏了。



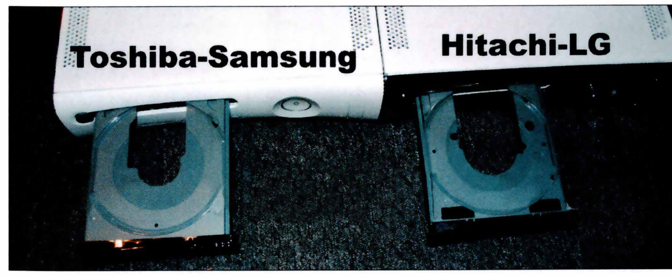
↑目前针对于"刷机"的工具越来越多。

与此同时，TheSpeicalist并不想将修改过的光驱固件程序公之于众，他们的目的只是向大家证明微软所谓的"XBOX360主机拥有地球上最强的安全措施"只是一句大话而已，破解是他们的最终目的，但是公开破解成果并不是他们的本意。

■破解者的矛与微软的盾

也许是TheSpeicalist的思路启发了其它的破解组织，也许是当时其它小组也同样想到了"修改光驱固件"的这个法子，所以在那段时间里，各小组的研究成果频繁出炉。在经过了一段时间的"相对静寂"之后，一位署名为"Commodore4eva"的破解爱好者在互联网上放出了一款号称是基于XBOX360 Toshiba-Samsung H943光驱的修改版固件，一时间引来不少乐于吃螃蟹的人争相拿自己的XBOX360开刀，但那时大部分的玩家也只是处在半信半疑持币观望的状态。

在固件放出后不久就有不少玩家传来了令人振奋的消息，"通过这款修改固件，确实能让XBOX360运行备份的游戏"！随后也有不少权威的网站和团体证实了该固件的真实性。此时，微软官方也做出了回应，他们首先承认XBOX360的光驱确实存在着一些漏洞，破解者可以通过修改光驱的固件读取非法备份并修改过的游戏，但XBOX360的核心安全体系并没有被攻破，大家好自为之，微软会进一步加强XBOX360的安全性，购买正版软件才是正道——的确，微软有太多的方法可以使经过改装后的XBOX360照样无法读取经过备份的游戏，但至少现在，他们还并没有采取进一步的措施，这也使得越来越多的玩家对自己的XBOX360跃跃欲试。



←两种型号XBOX360光驱的比较。

在公布了修改版XBOX360 Toshiba-Samsung H943光驱固件之后，Commodore4eva再接再厉，他在随后的几周内再次放出基于XBOX360 Hitachi-LG GDR-3120L 46D/47D/59型号光驱的修改版固件，这也表示全世界大部分的XBOX360光驱都能够进行修改固件的刷新操作了，目前只有少量的Benq-LiteOn/Philips还无法进行修改光驱固件的操作，不过相信经过各破解小组的不懈努力，全型号光驱破解那一天迟早会到来。

Commodore4eva在进行破解光驱固件的同时，其它的各小组也没有闲着，XBOX360 SATA至PC的连接模块、简化光驱固件"读--改--写"操作的程序包、XBOX360双固件启动模块、方便开启XBOX360机箱的工具等等都在这段时间内如雨后春笋搬涌现出来，有了这些工具的辅助之后，使得玩家自己刷写光驱固件的门槛大大降低，现在只要是有些PC DIY常识的人都可以方便地进行XBOX360光驱固件的刷写，成本也大大降低。

■XBOX360刷光驱方法指南

在现在的情况下，玩家有一个T10的改锥、一个小镊子、一个SATA连接线、一台具有SATA接口的PC（需要有Silicon Image晶像Sil3112 SATA芯片组的支持）、一张PC用XBOX360光驱启动盘、一份刷写固件的工具压缩包就可以完全搞定XBOX360的光驱了。

大致步骤如下（以Hitachi-LG光驱为例）：

1、先需要把XBOX360拆机，这里需要运用小镊子和T10改锥两件法宝，直到看到XBOX360的光驱为止，一定要看清自己XBOX360光驱正面右侧ROM VER的型号。

2、制作一张PC用XBOX360光驱启动盘、可以在搜索引擎上用关键字"live-cd Xbox360"查找该光盘的镜像文件并进行刻录。之后用SATA数据线让XBOX360光驱与PC连接，把刚才刻好的启动盘放出PC光驱，PC设置为由光驱启动，输入用户名root，再输入密码toor，输入指令reboot后等PC重新启动，然后把PC设为硬盘启动后进入Windows操作系统。这时如果进展顺利的话，我们在Windows系统里就可以看到XBOX360的光驱了（进展不顺利的话就要检查一下光驱是否为"Mode B"模式了）。

3、从刷写固件的工具压缩包解压后在命令提示符下执行找到相应目录执行"xtreme.bat X"（X是XBOX360在光驱中所显示的盘符）后，该工具会进行一系列的自动操作，所有程序执行完成后也表示用户将XBOX360光驱修改过固件刷写成功了。

4、把XBOX360重新安装好后就可以拿相应的备份盘来试试效果了，但需要注意的是刷写固件的方法只是通过XBOX360的光驱欺骗了XBOX360主机读取的是一张正版的XBOX360软件，所以区域限制的问题并没有解决。

以上步骤只是简要地对刷写固件过程进行了叙述，其中肯定会遇到很多的问题，好在现在国内相关的专业论坛逐渐增多，热心的玩家也非常多，出现的问题都可以在论坛中寻求到解决的方法。

■准备好口袋里的银子……

当然，以上这些因素还并不能构成我们现在市场上"全民皆刷"的"繁荣景象"，玩家纷纷刷机的现象很大程度上是拜第一批压盘版备份XBOX360游戏上市所赐，在当时大家普遍了解到以上方法可以使XBOX360运行备份盘的时候，并没有太多的人预料到压盘版会如此迅速的上市，因为很多人还在期望也许会有更好的解决方法能够出现，但现在看来XBOX360的"普及之路"已经从这里正式迈出了标志性的第一步。

而现在各小组所出品的相关工具也都是针对这种方式而衍生出来的产物，在截稿之前一款号称"真正的XBOX360光驱破解芯片"公布，开发者表示这款芯片可以直接完成向XBOX360光驱"读--改--写"操作中的"改"的步骤，并根据玩家放入主机中的光盘自动识别是否开启，如放入正版游戏芯片将不会工作，也就是说经过修改的固件并不会发挥作用，这也保证了玩家登陆XBOX Live的安全性。此外，XBOX360 SATA到PC的USB设备也即将上市，这也使得玩家进行XBOX360"刷机"操作的越发简单。



←XBOX360主机拆解图。

目前，玩家使用备份软件同样能够登陆XBLive，但不确定哪天微软官方会做出什么……

在这里还是提醒各位不要操之过急，观望为上！等到时机成熟时，再下手不晚。

经典角色

我们知道，人物设计这项工作在游戏制作中显得格外重要。为了设计出一个成功的角色，首先必须要在视觉上征服玩家，其次则要考虑角色形象是否符合游戏中的性格设定，最后还应注意突出角色的个性，避免被玩家遗忘。总而言之，不在于花了多少时间，只要能设计出抓住玩家心理的角色，就算是成功了。 □文/龙马

MAPPY 蓝色的制服、一对大耳朵！没有武器的老鼠警官！

Profile Data　原名：マッピー



老鼠警官MAPPY为了找到盗贼猫隐藏的赃物，奉命潜入屋邸，上演老鼠捉猫的活剧。MAPPY出道于早期的街机游戏，在FC主机的元老级偶像角色中，刻下了自己的名字。



↑智能机器人MAPPY。

头上戴着的警察帽子位于两耳之间，身着警服的可爱老鼠——MAPPY。在FC上的初次登场，是1984年的同名游戏《MAPPY》。游戏是移植自街机，但其实MAPPY这个角色本身早在进入游戏界之前，就已经诞生了。1981年，NAMCO公司开发了老鼠型机器人MAPPY，并于同年参加了第2届全日本“MicroMouse”大会（微型机器人展览会）。MAPPY作为自动迷宫脱出型机器人，搭载了微型计算机，通过超音波传感器，可以计算走出迷宫的最短路线。结果MAPPY大受好评，并且和早在第一届“MicroMouse”大会上就已经现身的机器人盗贼猫一起，作为游戏角色进入了游戏界。在80年代初期的日本街机市场，还处于女性客人望而却步的局面。NAMCO在推出MAPPY这个角色的时候，初衷是想吸引更多的女性玩家走入街机厅。实



际上，街机市场的局面并没有因为这款游戏的推出，而得到很大改变，但是FC版的《MAPPY》确实获得了很多女性玩家的亲睐。

说到游戏中MAPPY，在一座屋邸中到处乱窜，可没有当初作为智能机器人时的那股机灵劲。不过其搞笑的动作和各种POSE却给玩家们留下了深刻的印象。其实在当时的游戏界，由于硬件机能的限制，只要游戏角色能够有简单的动作，就算是成功了。可是本作却设计了很多让人眼前一亮的系统。比如，令人印象深刻的借助皮筋弹力的大跳、开关门时的冲击波、利用屋顶落下的钟来攻击敌人，等等新鲜出奇的IDEA，使得本作至今令人难忘。MAPPY作为警察，但却是赤手空拳没有任何武器，因为设计者赋予它一颗和平的心。游戏说到底，还应该是件轻松的事情，作为游戏中和平的代表角色，MAPPY是再合适不过的人选。

代表游戏■《MAPPY》（1983年/AC）、《MAPPY（老鼠捉猫）》（1984年/FC）、《MAPPY LAND》（1986年/FC）、《MAPPY KIDS》（1989年/FC）等。

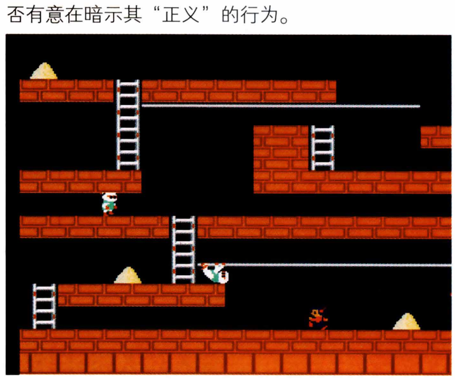
淘金者 手持高科技武器！只向地面射击！

Profile Data　原名：ロードランナー



诞生于HUDSON公司，使用特殊的枪向地面挖掘洞穴，在遗迹内找寻金块的淘金者。身着印有“LR”标志的上衣，与游戏中的敌人进行周旋，把收集金块作为最终目标。

游戏中的淘金者要克服重重困难，一面与士兵、机器人等周旋，一面挖掘洞穴，目指埋藏在地下的金块。淘金的目的是出于正义还是邪恶，这些都不清楚，唯一知道的是：我们的淘金者有一把唯一的武器——挖掘枪。这把特殊武器在游戏中无疑有着很高的科技含量，只需要发射特殊的激光，一瞬间就可以开凿出洞穴。而且洞穴甚至会在一定时间内自动恢复原状，也就是说，借助这把高科技武器，可以在不留一切现场证据的情况下，任意收集金块。从这里可以判断，我们的这位淘金老兄干的也许并非是正大光明之事。当然用这把激光枪作为攻击敌人的武器，也是HUDSON公司当初制作时的一个想法，不过游戏最终的设定是：我们的淘金老兄在游戏中彻底不会对任何敌人有任何伤害，只是把金块作为目的。不知道这是否有意在暗示其“正义”的行为。



这位淘金老兄的服装绝对称不上专业和时尚，值得注意的是，大衣前胸处印着的“LR”标志。应该说，“LR”是“LODE RUNNER”（淘金者）的缩写，但是游戏中在挖掘洞穴时，采用的是左右开攻式的操作设定。就是通过手柄的左、右按钮，实现左右两方向开凿洞穴。而且在PC版的本作中，挖掘指令是通过键盘上的“L”或“R”健来完成的。原来，淘金老兄身上的“LR”标志还有这种意思，HUDSON公司的精心设计，由此可见一斑。

从初次登场到今天，这位淘金老兄已经有超过20年的历史。除了在FC上的各种续作，这位知名角色也被带进了其他主机。在N64上，淘金老兄摇身一变成了3D的金发少年；接着又以美国漫画风格的“NICE GUY”挤身GBA平台。值得注意的是GBA版中的淘金者被称为“NICE GUY”（好人），似乎是已经确定了其正义立场，但却给人一种故意拉风的感觉。其实无论是金发少年，还是NICE GUY，都认真地继承了当年那位淘金老兄的灵魂血脉。

代表游戏■《淘金者》（1984年/FC）、《淘金者冠军》（1985年/FC）、《超级淘金者》（1987年/FC）、《李生淘金者》（1994年/SFC）、《淘金者3D》（1999年/N64）等。

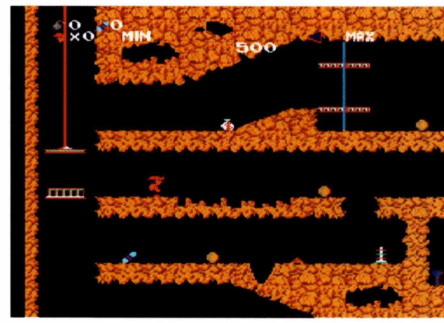
业余探险家 被贴上“史上最弱”标签的英雄！

Profile Data　原名：スペランカー



由开发过《绝体绝命都市》系列，和射击游戏《R-TYPE》系列的IREM公司设计。为了找寻在地下金字塔中沉睡的财宝，毅然进入地下展开冒险的充满爱和勇气的业余探险家。

FC上的《地下冒险》游戏，曾作为超级劣作而有着很高的知名度。虽然称本作为劣作的玩家，在当年不算少数，但同时受到无数玩家推崇，也是当年的一个事实。到底这款游戏有着怎样不可思议的魅力呢？原因其实出在游戏的主人公身上。因为本作的主人公——



业余探险家，是一位超个性派角色，虽说是业余，但绝对是个大探险家。之所以称其为超个性派，其实主要原因是游戏公司设计出了游戏史上“最弱”的角色之一。本作的业余探险家其实是游戏史上最弱的主人公。

首先，让游戏中的这位大探险家挂掉，是件很容易的事情。从相当于自己身高一半左右的高度落下，即挂；进入小坑中，也挂；沾上一点爆炸的烟尘，还挂；只要轻轻接触到蝙蝠的粪便，必挂；在下坡处小跳一下，因为受不了落地时的冲击，也会挂……从电梯中走出时，只要电梯还没有完全到达地面，就只有挂的命运。虽然是探险家，但却有着如同婴儿般虚弱的体质。不过，游戏中总算还是给他准备了强化身体能力的宝物，而且有着惊人的强化能力。但是，很遗憾，正是这些强化宝物使得我们的主人公，挂得更加英勇。比如，得到了强化跳跃能力的宝物，跳跃能力确实有了飞跃性的提高，但落地时的结果只能是挂得更惨。由于其超高的知名度，日语中甚至用“**スペランカー**”来形容虚弱的体质。有的日本玩家则称本作是“超即死动作游戏”。

日本有个拿小孩子做秀的电视节目，给小孩子分派各种任务，而他们的父母则在一旁充满担心地观望。但是本作中的紧张感完全超过了那个电视节目。笔者无法准确形容出游戏中的感觉，那应该是一种能呼唤出人类“母性本能”的超次元不可思议之奇妙感觉。欢迎读者找到这款游戏，去体验一下这个“史上最弱”英雄的大冒险。



↑这位史上最弱的探险家即将迎来死亡的命运。

代表游戏■《地下冒险》（1985年/FC）、《地下冒险2-勇者的挑战》（1987年/FC）。

魂斗罗传说 Vol.14

PS2版真魂斗罗

真魂斗罗

机种	PS2	关数	7关
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	KCE东京	剩余机会系统	有
发卖日	2002年11月14日	接关系统	5回
游戏人数	1-2人	密码	无
定价	6800日元	难易度选择	无

本作的标题可谓名副其实，游戏的画面已从2D变为全多边形的3D表现。游戏本身的系统仍然继承了2D横版动作的特征。传统的回转跳跃、充满紧张感的一发即死，游戏时的感觉和以前一样。当然本作中可以实现两人同时游戏。经过了8年的岁月，魂斗罗的传说终于在次世代主机上复活。

PS2版NEO魂斗罗

NEO魂斗罗

机种	PS2	关数	7关
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	KCE东京	剩余机会系统	有
发卖日	2004年11月3日	接关系统	7回
游戏人数	1-2人	密码	无
定价	7329日元	难易度选择	有

《真魂斗罗》强调的是Boss战，游戏过程可以说就是简单的从Boss到Boss。而两年后的这款《NEO魂斗罗》，在变换了游戏方式以后，大幅度强化了游戏的过程。如果说《真魂斗罗》是类似于去掉了纵深关卡的《魂斗罗》，而《NEO魂斗罗》则是《超级魂斗罗》的俯视关卡和《魂斗罗》的纵深关卡的结合。《NEO魂斗罗》的战斗过程比起《真魂斗罗》更加的流畅和精彩，并且剧情也更加复杂化。并且这次的人物设定比《真魂斗罗》更为出色，比尔显得更有男子汉气概——骠悍、勇猛、豪爽，从某种意义上说，比尔就是魂斗罗精神的象征。

欧美市场的魂斗罗传说

对于魂斗罗的FANS来说，1994年至2002年这段时间，也许是比较无聊的时期。自从MD版《魂斗罗之铁血兵团》发卖以后，2D游戏也进入了衰退期。魂斗罗系列则进入了长期的冬眠状态。但是这段时间，魂斗罗传说却悄然从欧美市场上掀起。这就是1996年在PS和土星上同时发售的美版游戏《Contra: Legacy of War》，和1998年的PS版美版游戏《The Contra Adventure》。这两款作品并不是由KONAMI开发，而是由欧洲的Appaloosa公司开发而成。游戏虽然都变成了3D画面，但无论作为动作游戏来讲，还是作为魂斗罗系列的新作，这两款作品都可以说是十足的劣作，让欧美的魂斗罗FANS们大失所望。正当玩家们觉得魂斗罗系列可能会就此终结的时候，2002年KCE东京带来了令人振奋的消息。PS2版《真魂斗罗》、GBA版《魂斗罗执念》将会同时发卖。

系列中最黑暗、凝重的世界观

前作MD版《魂斗罗之铁血兵团》是由4人的魂斗罗部队组成的主人公，而本作中比尔这个传奇英雄又回来了。游戏的故事，首先从《魂斗罗之铁血兵团》1年之后开始。外星人战争的英雄比尔突然变成了疯狂的恐怖分子。他杀害了亲密战友兰斯，发动军队超磁力兵器暴走，使得地球人口死亡了80%。5年后，神秘的武装恐怖组织“血之鹰”逐渐强大。在监狱服刑的比尔被释放，他接到了对抗“血之鹰”的命令，再次冲向战场。

本作制作人兼导演的中里伸也，请了因美国漫画《SPAWN》而出名的阿修雷·伍德为本作设计了原画。所以本作充满了美式漫画的风格。从这个世界观上来讲，本作是系列中最黑暗而凝重的。

FOR DEEP ACTION GAMERS

也许《真魂斗罗》不能算是系列中最优秀的作品，但绝对可以称作是一款优秀的动作游戏。在本作上市的时候，SEGA的《忍》、TECMO的《阿尔戈斯的战士》等80年代的名作系列，也在PS2上复活。游戏已经完全变成了3D化，内容和画面都发生了根本的改变，但《真魂斗罗》却能让魂斗罗FANS们一眼认出。

同时，本作的难度设定也让包括魂斗罗FANS在内的，正统动作游戏FANS们赞不绝口。作为系列第10作的纪念作品，《真魂斗罗》在全世界拥有极高的人气。这种成功也证明了魂斗罗的传说在21世纪仍将继续。

故事情节

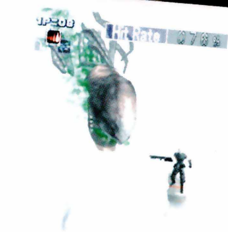
西历4444年，混沌和暴力支配的地球，已经变成了一座地狱。在这里，代表黑暗秩序的武装组织“NEO CONTRA”出现了，并且在各地重复着大规模的破坏与杀戮。日益严重的局势引起了联邦议会的重视，他们唤醒了处于冷冻状态的史上最强战士比尔，并下达了歼灭“NEO CONTRA”的命令。

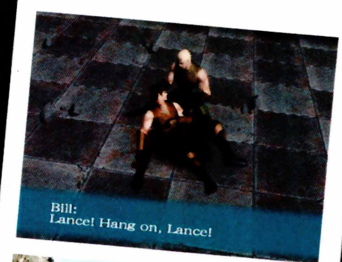
《NEO魂斗罗》是一个以破坏来前进的一个3D动作射击游戏，游戏中那个肌肉突出的主人公就是第一代魂斗罗中的主人公比尔（1P）和从江户时代派遣来的柳生玄兵卫（2P），在游戏中玩家操作这两个主人公可以获得各式各样的机械武器与来自“NEO CONTRA”的敌人进行战斗。

武器强化风暴

继前作出色的武器切换设定后，KONAMI一口气为角色设计了多套武装。从传统的攻守平衡的机关枪到威力巨大但是射速缓慢的散弹枪，作为辅助武器用的喷火枪和枪榴弹，连蓄力武器也分为闪电、雷射和导弹等多种。最初玩家只可以从三套武装中选取，而随着游戏的进行，另外两套武装将作为隐藏内容出现。而在最后，柳生玄兵卫可以使用《魂斗罗》系列中史无前例的武士刀来和敌人展开硬碰硬地近身肉搏战斗，以牺牲距离为代价换来无比的高攻击，只有在某些BOSS战场合才能发挥其真正威力。













空前丰富的隐藏要素

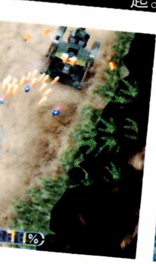
除了上文中提到的隐藏武装外，游戏还拥有许多其他的隐藏要素，几乎可以用空前丰富来形容，一反《魂斗罗》系列简洁直接的特点。NORMAL过关后会在etc中追加音乐和剧场共11段影片，画廊共36张图，而关卡也会增多至7关。而且系列破天荒地出现了三个隐藏人物Bill Ⅱ、Jaguar Ⅱ、Katana Jagua，（其实就是换装罢了）而Katana Jagua就是拥有个人专属武器日本刀的亡命角色。此外还会追加3套武器，和一个有趣的训练模式……

游戏系统的终极强化

《NEO魂斗罗》的基本操作和《真魂斗罗》基本相同。方向键和左遥杆控制人物的移动和武器的方向，L1和R1用于两种普通武器之间的切换，L2用于固定射击方向，R2用于固定人物本身，方框为普通武器，三角为锁定武器，叉为紧急回避。

《NEO魂斗罗》的武器分为普通武器和锁定攻击武器，分别用于对于不同类型的敌人。按下锁定武器攻击键以后，枪口会出现类似于手电筒光束的雷达扫描范围指示。按下不放可以一直处于锁定状态，此时可以对单个目标进行复数攻击锁定，以及多个目标锁定（配合R2的使用效果会更好）。不同锁定武器的弹数不同，当锁定数目达到极限的时候，雷达指示光会改变颜色。锁定武器的攻击速度很重要，武器的再填充速度和这个有密切的关系。

两种不同的武器多用于对付不同类型敌人的攻击，但是其中切换攻击有硬直时间，加上陆上不停出现增援的敌人，而且某些关卡不能进行空中锁定攻击，所以在战场上频繁的跑动躲避是本作的特色，比起《真魂斗罗》的背版面的方式可以说一大改革。由于游戏是平面俯视，紧急回避系统取代了跳跃。紧急回避动作完成以后，会有一瞬间的行动不能，这样避免了连续使用紧急回避躲避子弹之类的做法。紧急回避分为两种方式：原地紧急回避和移动紧急回避，原地紧急回避发动的一瞬间对于任何攻击都有无敌判定；而移动紧急回避不能和敌人本体相碰（也就是说不能做出穿越敌人本体的动作），并且对于某些攻击没有无敌属性。

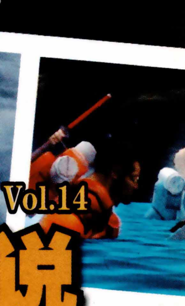




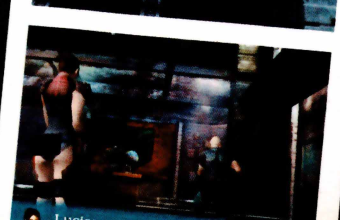




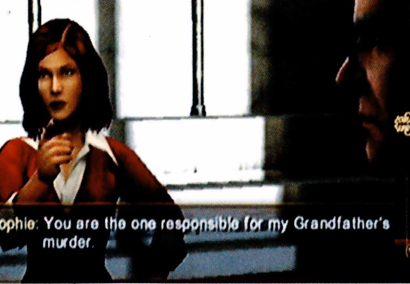


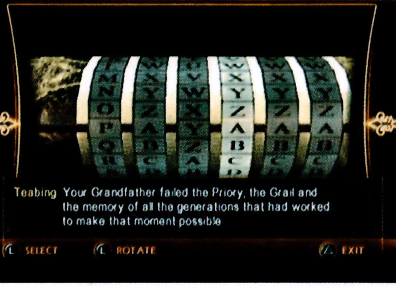






“魂斗罗”是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。至此，连载了14期的“魂斗罗传说”，将在本期画上圆满的句号。笔者通过撰写这个栏目，仿佛回到了童年时期闯关的岁月。也许很多年纪较小的玩家并不能十分理解，但在中国第一批游戏玩家心中，《魂斗罗》的地位永远是至高无上的。　□文/龙马









达·芬奇密码

教堂里的较量

影片《达芬奇密码》上映的热潮已经过去一段时间了。很多玩家出于对原著的兴趣，将游戏打通。虽然该游戏的总体素质不尽人意，但是游戏中许多原创的东西还是值得回味的。其中在威斯敏斯特大教堂中的那段剧情是游戏故事的核心所在。

罗伯特·兰登和索菲·奈芙解开了最后的密码筒，圣杯的秘密即将大白，但是兰登坚持要用这个秘密去向不明身份的敌人换取他的老朋友——雷·提彬爵士的安全。谁知道真正的幕后黑手居然就是这位与兰登交情深厚的提彬爵士。他为了找到圣杯的秘密，在天手事工会捐款买了个导师的头衔，并且指使教徒们通过暴力手段来榨取圣杯的机密。这一切都策划得天衣无缝，甚至连这个秘密的保守者雅克·索尼埃都始料未及。而此刻的兰登正被搞得一头雾水，对面前的情况完全不知所措。

■Robert: Leigh, What the hell are you doing? We thought you were in trouble, we are here to help you!

■罗伯特：雷，你究竟在干什么！我们以为你遇上了麻烦，专门到这里来救你的！

■Teabing: As I trust you would, we have much to discuss.

■提彬：我知道你会来的，我们还有许多东西要谈呢。

■Robert: Let Sophie leave, you and I can discuss this alone.

■罗伯特：让索菲离开，我和你单独谈。

■Teabing: I have given you the cryptex as a show of good faith and I am afraid that is all that I can afford to give you.

■提彬：我已经给了你们密码筒，作为我对你们的信任。而且恐怕这也是我唯一可以给你们的东西了。



■Sophie: You couldn’t solve it.

■索菲：那是因为你解不开它。

■Teabing: I’m afraid not Robert, I need your help.

■提彬：恐怕我是解不开。罗伯特，我需要你的帮助。

■Sophie: I thought you told us that only the worthy can find the Grail?

■索菲：我记得你告诉过我们，只有有资格的人才配找到圣杯吧？

■Teabing: What? How dare you say such a thing? I will have you know that the Grail is my life’s work!

■提彬：什么？你竟敢跟我说这种话？我会让你知道的，寻找圣杯是我一生的工作！

■Robert: What can you possibly hope to gain through this?

■罗伯特：你想通过这个（圣杯）得到什么呢？

■Teabing: Why, Langdon, the one thing that I have always wanted the most. To release the Sangreal documents to the public as they were always intended to be by the Priory.

■提彬：是啊，兰登，这是我最想要的东西。我要将圣杯的秘密文献公诸于世，就像隐修会的人要做的那样。

■Robert: If the Priory wanted to release the documents, Sauniere would have done so.

■罗伯特：如果隐修会想要公布这个秘密的话，索尼埃早就这么做了。

■Teabing: Ah, but I have discovered a terrible truth, the reason that the documents were not released at the beginning of the new millennium. At the ultimate moment of truth, Jacque Sauniere changed his mind.

■提彬：啊，开始我发现了一个可怕的秘密。为什么秘密文献在新千年的开始没有被公布的原因。就在真实即将被揭露的关键时刻，雅克·索尼埃改变了念头。

■Robert: So you blame Sauniere because the Sangreal documents were never released?

■罗伯特：所以你责怪索尼埃，就是因为圣杯文献没有被公布？

■Sophie: Wait, if Teabing is behind everything, then Grandpere’s death… Teabing Planned all of this out, he is the one responsible for Grandpere… YOU are the one who’s responsible for my grandfather’s murder!

■索菲：等一等，假如说提彬是幕后主使，那么爷爷的死……他计划了这切，所以他对爷爷的死负有责任……你就是害死我祖父的凶手！

■Teabing: Your grandfather failed the Priory, the Grail and the memory of all the generations that had worked to make that moment possible. The man with the greatest responsibility in Christian history eschewed his duty his senechaux were traitors to the Grail. But he was also under the thumb of the church, and that, ultimately, is why I had to put his mind at rest and complete his duties for him.

■提彬：你的祖父辜负了隐修会和圣杯的期望，也辜负了要将这（公布秘密的）一刻实现的历代先辈们。他逃避了基督教历史上最大的责任，对于圣杯来说，他只是个叛徒而已。但是他也受到教会的压力，所以我最后要制止他的主张，替他完成他的使命。



■Robert: What could the Church possibly have over Sauniere?

■罗伯特：教会能把索尼埃怎么样？

■Teabing: The Church has two thousand years of experience pressuring those who threaten to unveil its lies. Since the days of Constantine, the Church has successfully hidden the truth about Mary Magdalene and Jesus. The Church may no longer employ crusaders to slaughter nonbelievers, but their influence is no less persuasive, no less insidious.

■提彬：教会在这两千年来一直迫害要揭穿他们谎言的人。从康斯坦丁的时代开始（康斯坦丁大帝是公元四世纪的罗马皇帝——译者注），他们就将抹大拉的玛利亚和耶稣的秘密成功地掩盖起来。虽然现在教会不再雇佣十字军屠杀异教徒，但是他们阴险的影响依然存在，依然具有信服力。

■Sophie: Employing crusaders, persuasive influence, insidious, he’s not just describing the church. Is he a complete hypocrite? He has done everything that he says he hates the church for… (to Teabing) You are no better than the church.

■索菲：雇佣十字军，阴险的影响，信服力……他描述的似乎不只是教会的情况。他是一个伪君子吗？他所做的一切与他所痛恨的教会的所作所为没有区别……（对提彬）你和教会只是彼此彼此而已。

索菲和兰登揭穿了提彬的假面具，但是这个执著的家伙仍然希望通过威胁二人来得到圣杯的秘密。

■Teabing: We need to swear an oath together. A pledge of faith to one another. A knight’s allegiance to uncover the truth and make it known.

■提彬：我们应该一起发誓，像忠诚的骑士一样揭穿真相，将它公布于世。

■Sophie: I will never swear an oath with my grandfather’s murderer. Except an oath that I will see you go to prison.

■索菲：我绝对不会和谋杀我祖父的人一起发誓，但是我可以发誓，我会看着你进监狱的。

■Teabing: I am sorry you feel that way, mademoiselle. And you, Robert? Are you with me, or against me?

■提彬：你这样令我很失望，大小姐。你呢，罗伯特？你是跟我一道还是和我作对？

■Robert: I know how to find the answer, let Sophie go and we’ll figure it out together at Newton’s Tomb.

■罗伯特：我知道怎么解开答案，你让索菲离开，我在牛顿墓前帮你解开它。

■Sophie: I’m not going anywhere, that cryptex was given to me by my grandfather. It’s not yours to open!

■索菲：我哪里也不会去的，这个密码筒是我的祖父留给我的，你没资格把它打开！

■Robert: Sophie, please! You’re in danger. I’m trying to help you!

■罗伯特：索菲，求你了！你现在很危险，我这是在帮助你！

■Sophie: Robert, my grandfather would prefer his secret lost forever than see it in the hands of his murderer. (to Teabing) Shoot me if you have to. I am not leaving my grandfather’s legacy in your hands.

■索菲：罗伯特，我的祖父宁可让他的秘密永远失传，也不会让它落在仇人手里的。（对提彬）想开枪的话就开吧，我不会把祖父的遗产给你的。

■Teabing: Very well. (sees Robert trying to drop the cryptex)A show of faith. Set the cryptex down and we’ll talk

■提彬：很好。（看到罗伯特要将密码筒摔坏）我信任你们，把密码筒放下，咱们好好谈谈。

■Robert: (Throws the cryptex to the ground)

■罗伯特：（将密码筒摔向地面）

当提彬步履艰难地去接空中的密码筒时，警察局长法希带着手下来到了教堂，把他们围住了。密码筒摔成了碎片，提彬呆若木鸡。

■Fache: Arrest him! The old one!

■法希：抓住他！抓住那个老头！

■Teabing: The grail! Don’t you understand? The Holy Grail. It’s lost! Lost forever!

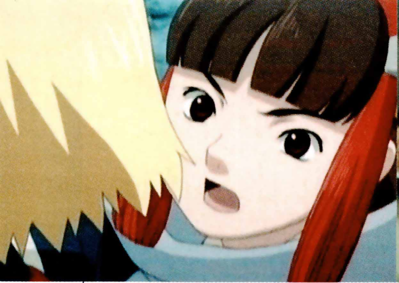
■提彬：圣杯啊！你不明白吗？是圣杯！你把它弄丢了，再也找不到了！

悲痛欲绝的阴谋家被警察架走了。他始终没有理解自己当初和兰登说过的话：

Only the worthy can find the Grail.

只有有资格的人才配找到圣杯。

□文/猴子






SAMURAI7

水分神社爱情故事

青梅竹马两小无猜天生一对地造一双……的息吹小朋友和云母小姐在成功招募到七武士回到宽和村后，在不断强化村庄准备抵御山贼进攻的同时还不忘在隐蔽的小山头上的隐蔽小树林里的隐蔽小神社后面的隐蔽老地方谈个小恋爱，逗个小闷子。日语相对于其他语种本身就内敛含蓄一些，朦胧爱恋中男女之间的对话就更加含蓄，含蓄+含蓄。这里就节选出部分含蓄的甜言蜜语大白天下。

第十天

息吹小朋友巡逻到水分神社，在这里看到了云母小姐的身影。看见云母小姐的样子，就好像和很多年以前一样，根本没有变化。在想见到云母小姐的时候，能来到这里真的是太好了，息吹小朋友想。“噼咔”正在美好地YY中准备偷偷离去时，笨蛋的息吹小朋友踩中一根小树枝。

■キララ：イブキさん？

■云母：息吹先生？

■イブキ：……邪魔したな。见回りの途中で寄ってみたんだ。

■息吹：打搅你了。我在巡逻的途中来到这里。

■キララ：ご苦劳样です。

■云母：辛苦你了。

■イブキ：……このあたりでよく游んだな。

■息吹：……以前经常在这一带玩呢。

■キララ：お社の周りで游ぶなど、よく叱られていましたね。

■云母：在神社的附近玩，经常被大人们骂呢。

■イブキ：ああ……

■息吹：是啊……

那令人怀念的日子，像过电影一样浮现在息吹小朋友的眼前。

■キララ：あの、ごめんなさい……

■云母：那个，对不起……

正在无限回忆中的息吹小朋友被云母小姐突然的话惊呆了。

■イブキ：……何が？

■息吹：……怎么？

■キララ：イブキさんがいつ归ってきてもいいように、家の手入れはしていたのですが……

■云母：为了能让息吹先生何时回来都能住，我一直在收拾你们家……

■イブキ：キララが？

■息吹：云母小姐？

迟钝的息吹小朋友这才想明白离开了七年的家为什么没有变得混乱的原因。

■キララ：人の住まない家というのは、どうしても荒れてしまって……

■云母：就算是不住人的家，也不能让它……

云母小姐你连这样的事情都……随着感谢的心情一起，刚刚离开村子时候的情景一起挤进了息吹小朋友那不大灵光的脑子里。

■イブキ：ありがとう。

■息吹：谢谢你。

刚说完，云母小姐的表情突然喜笑颜开。

■キララ：いいえ。幼驯染みですから、当然のことです。

■云母：没什么。作为青梅竹马，这是当然的事情。

■イブキ：幼驯染みっていうのは……、ありがたいもんだな。

■息吹：青梅竹马……这真的是值得感谢。

息吹小朋友是真的高兴，对于自己的事情时隔多年仍然有人牵挂。想到这里息吹小朋友心里感觉到很暖和，只是没有忘记那个浪迹天涯的自己就已经足够值得高兴了。

■キララ：イブキさん……

■云母：息吹先生……

面对着美丽云母小姐的笑脸，息吹小朋友彻底晕菜了。云母小姐面向神社双手合十，在云目小姐祈祷的时候，不管是表情还是姿势，都奇妙的像极了成年人。但是只要是她双手放回到平时的位置，整个人也变回了那个熟悉的云母小姐。

第十五天

这一天息吹小朋友照例负责巡逻，面对即将到来的决战他的心中还留有一丝不安的情绪。经过思考息吹决定找云母小姐谈一谈，如果是云母小姐的话……息吹小朋友一边这么想着，一边向水分神社走去。与息吹小朋友想的一样，云母小姐人果然在水分神社。息吹小朋友从侧面走向了她，云母察觉到了息吹的气息。

■イブキ：……话をしておきたかった。

■息吹：……我有话想对你说。

■キララ：私もです……

■云母：我也是……

总是这么的默契……两人陷入了短暂的沉默……无法继续谈话，息吹小朋友想。想说的话好比山一样的多，可是在这种时刻从何说起却难住了息吹小朋友。正在他犹豫不决的时候，云母小姐开了口。

■キララ：夜が更けてゆくことが、恐ろしいです……

■云母：渐渐进入深夜，真的很可怕……

■イブキ：でも、夜が更けなければ、明日は来ない。

■息吹：但是，如果深夜不来到的话，明天就不会来。

■キララ：はい、ですが……明日は来なければ……。谁も伤つくことはないでしょう？

■云母：是的，但是……如果明天不来的话……。就不会伤害任何人了吧？

云母小姐显然认为即将到来的决战如果不发生的话会更好。

■イブキ：明日が来なければ、野伏せりもこのままだ。

■息吹：如果明天不来的话，那帮山贼还会逍遥法外。

■キララ：……それは。

■云母：……这。

■イブキ：それで、いいのか？

■息吹：这样也好吗？

息吹小朋友对着云母挺起胸，坚决地说不。本性善良的云母小姐明明是知道这场即将到来的决战不可避免她仍然免不了那么去想。但是如果不去与山贼们战斗，千辛万苦外出聚集武士这一路所付出的精力和心血不就付之东流了吗？

■キララ：战が……、始まってしまうのですね。

■云母：战斗……就要开始了吧。

■イブキ：そうだな……

■息吹：是啊……

■キララ：イブキさん……。决して无理はしないで下さい……

■云母：息吹先生……。请不要做勉强自己的事情……

面对云母小姐的请求，息吹小朋友说……

■イブキ：分かってる、无理はしない。

■息吹：我知道，不会勉强的。

■キララ：本当に、无理をしないで下さいね？

■云母：真的不会勉强自己吗？

■イブキ：ああ、しない。

■息吹：啊，不会的。

■キララ：约束できますか？



■云母：可以向我保证吗？

真是像云母小姐的风格呀，息吹小朋友这么想着，两人幼时的记忆就像一股脑儿似的涌上了心头。与过去不同的是，两人现在都早已长大，两人所必须背负的责任也早已随着时间的流逝各自大不相同了。

■イブキ：分かった、约束する。

■息吹：明白了，我向你保证。

■キララ：必ず。

■云母：一定呀。

■イブキ：あぁ、必ず。

■息吹：啊，一定。

■キララ：これで……安心です。

■云母：这样……我就可以安心了。

■イブキ：また、キララとこうして话がしたいからな。

■息吹：还想和云母小姐这样说话呀。

■キララ：私もです。

■云母：我也是。

息吹小朋友现在最最希望的事情就是时间停止流逝，与云母小姐一起永远停留在这个时刻。云母小姐向着水分神社双手合十，像是在祈祷着什么事情。是战斗的胜利？还是大家能够在战斗中平安无事地归来？还是……？息吹小朋友为了不给云母小姐虔诚地祈祷捣乱，独自离开了水分神社。

第十六天

决战之前，息吹小朋友来到水分神社，云母小姐正在照料她为神社敬献的鲜花。

■キララ：こんなところで何をしているのです？

■云母：息吹先生在这里做什么呢？

■イブキ：お别れかな？

■息吹：是可以说是告别吧？

■キララ：お别れ？

■云母：告别？

■イブキ：いろいろ世话になった人たちにな。

■息吹：向给我各种各样照顾的人们。

■キララ：それは、もしかして……

■云母：这，难道说……

息吹小朋友看到了云母小姐的眼中流露出一丝哀伤的色彩，于是赶紧挥手表示误会。

■イブキ：いやいや、变な意味じゃないぞ。

■息吹：不不，这没有意味什么奇怪的事情。

■キララ：……见纳めかもしれないという思いも、あるのでしょう？

■云母：……你是不是想到这或许就是最后一次见面了？

■イブキ：それはまあ、そうだな……

■息吹：这个，也许是吧……

■キララ：そう……、ですか。

■云母：是……，这样呀。

■イブキ：世话になった大切な人たちだしな。挨拆くらいはしておかないと。

■息吹：向一直照顾着我的那些重要的人，如果连一声招呼都不打的话不太好吧。

■キララ：ええ。かけがえのない方たちです……

■云母：嗯嗯。是无可替代的人们……

■イブキ：かけがえのない……か。

■息吹：无可替代的……么。

此时此刻息吹小朋友才发觉，无论是对于云母，或者对于自己，两个人彼此都是无可替代的人，息吹小朋友沉默了。

■キララ：どうしたのです？

■云母：怎么了？

■イブキ：あ、いや……。绝对に守りたい、と思っていたんだ。

■息吹：啊，没什么……绝对要保护你们，我刚才在想。

■キララ：えつ？

■云母：哎？

■イブキ：オレの、かけがえのない存在を……

■息吹：保护我的，对于我的那些无可替代的人们……

息吹小朋友看着云母小姐的双眼，坚定地说。

キララ：イブキさん……

■云母：息吹先生……

イブキ：まあ、そう言うこと。

■息吹：嗯，就是这么一回事了。

由于没有说清楚的缘故，息吹小朋友从水分神社……与其说是从水分神社还不如说是背向云母小姐，从云母小姐那里逃了出来。所有的一切即将结束，息吹小朋友站在半岛上眺望远方。……明天的战斗，绝对不能输！息吹小朋友下定了决心。回到了家等待明天决战的来临。

□文/龙马

怀旧长廊 《幽游白书》缔造了MD时代的格斗神话！梦幻的魔强统一战在你我的指间激烈上演！



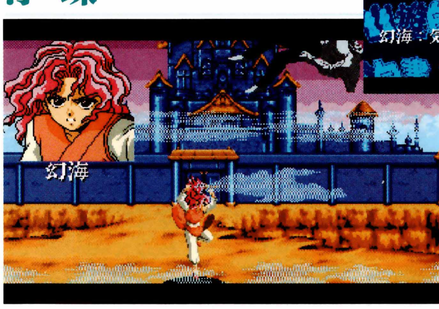
看了以前同事们写过的怀旧，我觉得似乎他们太急于想把对游戏的感情都倾吐出来了，或者讲了太多游戏的内容。其实怀旧嘛，所说的东西都是大家再熟悉不过的了，再做任何介绍都是多余的。这次小沛很想把自己在重玩过去经典作品时的心情与大家分享一下。而我们这次要说的游戏，就是MD上不朽的格斗经典《幽游白书 魔强统一战》。

（□文/小沛）

找寻渐逝的回忆

已经记不得是哪一年了，那时还在上中学。MD对于我来说就是生活中的至宝，而《幽游白书》则是宝箱中最璀璨的一颗明珠。时时把玩是肯定的，偶尔叫几个朋友一同鉴赏则更富趣味。那种感觉在如今已经找不到了，我很怀念，于是很想写点什么……

浮躁



可能是自己不年轻了，可能是自己不那么穷了，也可能是可以玩的游戏变多了，又有可能是心情浮躁了。现在对待游戏的态度很难像原来那样专一，往往都是浏览过后便束之高阁，不再过问。想当初，哪怕一款《魂斗罗》也要玩上几年的。

这种浮躁从工作之后就越来越强烈了，只有在某一个特殊的时候例外，而这就是重温那些美好的回忆。大概我应该感谢模拟器，因为年头久远，家里的MD都快生出蘑菇，于是现在只能在电脑上去寻找过去的感觉……首选，当然就是《幽游白书 魔强统一战》。

催眠

喜欢格斗，又讨厌日益复杂的系统，我发现自己的品位还是停留在MD的"幽游"时代。什么乱七八糟的对战系统、还要背过招数的发动速度，还有一堆奇怪的术语……我们是在玩游戏吗？恐怕是游戏在玩我们吧。

这就像是催眠术："轻轻闭上眼，慢慢手握摇杆。你现在玩的是一款非常优秀的格斗游戏。它里面有几十个角



↑藏马的爆发力不是很猛，但其牵制力很强。

色，每个人有几十种招数，每个招数有不同的发动帧数和攻击判定。游戏中还有几个不同的战斗系统可以选择，每个角色都有最适合自己的战斗系统，你需要慢慢发掘。另外还有……"当你真的闭上眼，想完这些事情后，请问你还有兴趣玩吗？

而解除这种催眠的方式也有："慢慢睁开眼，拿起MD手柄，你现在玩的是《幽游白书 魔强统一战》。它里面有11个角色，每个人有大约4、5种招数。系统非常简单，但游戏的手感非常



←↑幻海是小沛最喜欢使用的角色，不只是因为她的能力很强，更因为她在胜利之后所说的话非常有气魄，充满对敌人的藐视。

好，节奏很流畅。"

我没有贬低现在格斗游戏的意思，但当一个人陷入浮躁的时候，简单畅快才是最好的舒心良药。就像催眠，我选择第二种，可以让自己轻松地沉浸于旧梦当中。

梦中

一切仿佛回到了10年之前。我是一个狂热的格斗游戏爱好者，一个中学生。开机看到"SEGA"这个蓝色的标志就已经开始兴奋了，再看到"幽游白书 魔强统一战"这几个大字在屏幕中出现的时候，似乎身体里的血液都开始沸腾。我依旧选择了最喜欢使用的角色"幻海"，首战是对付"飞影"。飞影这个家伙速度最快，攻击力平平，但AB同时按所发出的"邪王炎杀剑"却很难对付。我全然不顾这些，依旧先换线，然后积聚灵丸，等他也到我跟前换线攻击的时候，我迅速抓住他，然后释放灵丸……三分之一的血就这样没有了……一场下来最多用了20秒，战术很简单，但感觉很爽！

以后的几场较量都毫无悬念，只有在对付阵的时候用了一次超杀，其余全都轻松过关。我没有选择最高难度，玩的时候也没有特别在乎输赢，而保持着这种心态在进行游戏的时候，却意外感到特别的舒服。

《幽游白书 魔强统一战》的魅力就在于此吧。首先，它是一款格斗游戏，每个角色在游戏里都要经历生死考验。如果你全情投入进去的话，什么刺激感、爽快感这些东西全都不少半分。而如果你是漫画的忠实fans，那么使用这些熟悉的角色时也会很兴奋。再如果你只是想玩一款好游戏来放松一下的话，这么轻松上手，素质优良的作品难道还不能满足你吗？

其次，我们来看游戏中的细节部分。人设、场景这类的视觉效果都非常不错，相比同时期其他平台上的作品，MD版的人设算是最漂亮的（我说的是游戏中的小人儿），很明显，人物的比例就很真实，而且动作也很自然。背景方面，什么竹林、天界、魔界、异次元空间……当时刚从FC时代过来的我，真的被眼前的美景惊呆了，而今看来依然感动。还有人物的配音，那时候根本不懂日语，只喜欢学着里面的腔调说那些听起来就很豪爽的话，现在重新听，更觉得其中的对白几乎完美地将每个人物的个性表现了出来。

最后，要说的也就是系统和手感了。换线、四人作战这在传统的格斗中算是创新，而简单的出招更将游戏的过程流畅化，并且这些简单的招数在组合之后又会产生出各种不同的连续技。所以基本上喜欢格斗游戏的人都会喜欢这款游戏。





↑→浦饭的实力在本作中是数一数二的，各方面能力都很突出。首先超大号灵丸是所有对手的噩梦，而丰富的连技更是无往不胜。

不知不觉，半个小时过去了。本来只是想随便玩玩，然后写点文章，没想到已经记不清是第几次玩，却再一次被它吸引了。陶醉其中的感觉，如幻如梦。



↑这四位在本作中都是大家使用的热点角色。

梦醒

结束游戏，梦就醒了。我不知道自己什么时候回到了过去，又什么时候返回了现在。眼前我要做的就是把对《幽游白书 魔强统一战》的感觉写出来，而一时间又不知从何下笔。

也许比较是没有意义的，我在文章之初也没想过要比较，只不过是表明了经典存在的意义，以及现在很多人的浮躁心理。当下的某些格斗游戏所追求的都是华而不实，天马行空的东西，虽然想方设法去一代一代改进，却因为系统



↑11个角色的数量的确是稍微少了一点。

的愈加复杂而导致漏洞和不足永远也无法避免，往往是新作推出后人们就放弃了前作。对于完美的追究固然也是种挑战，也是种快乐，但对于我来说，追求不断新鲜的同时也放不下昔日的那些经典。

怀旧最多也就至此吧，眼看我就要向着偏激的方向发展了。当年喜欢《幽游白书》是因为喜欢漫画、喜欢格斗游戏，而今喜欢《幽游白书》则是因为这款游戏本身了。相比现在PS2版的两款《幽游白书》作品，或许原来的MD还更有吸引力。

以上的这些东西，相信只有在MD时代玩过这款游戏的玩家才会产生共鸣。至于PS2时代的年轻玩家们，也许你们不太相信我所说的感觉，那就玩玩吧，就算你依然觉得一般，可在我的少年时代，它绝对是格斗游戏中不灭的经典。

东邪西毒南帝北丐中神通齐聚 集降龙十八掌九阴真经于一身



中国人的武侠情结

就像西方人对骑士小说和骑士精神有着狂热的追求和向往一样，中国人对“侠义”和“侠客”也有着一种刻骨铭心的深爱。武侠小说，是中国独有的小说类型，还珠楼主、梁羽生、金庸、古龙、温瑞安……每每提及这些武侠小说家和他们的代表作品，相信绝大部分中国人都能倒背如流。正是由于这种原因，所以一般我们谈论到“有中国特色的游戏”的时候，在题材方面，往往不是四大名著就是武侠或者是仙侠类的游戏了。

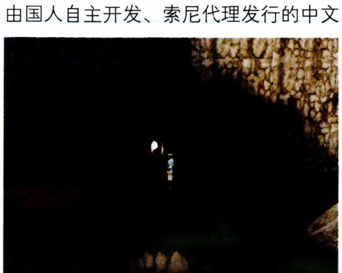
由于家用机游戏方面，各大硬件厂商一直以来很少将中国、特别是中国大陆的玩家当作正式的用户群，再加上其游戏开发平台的相对封闭性，从而使得中文家用机游戏数量一直非常之少，而“有中国特色的游戏”就更少了。与之形成鲜明对比的，就是电脑游戏方面，在上个世纪九十年代单机游戏还很盛行的时候，我们看到了许多由中国游戏厂商自己独立制作的优秀作品。RPG游戏中，以“仙剑”和“轩辕剑”系列最为经典，两者都是以古代中国为时代背景，并且综合了中国独有的神怪、武侠类等



题材，以中国人独有的观点来诠释的优秀作品，它们之所以能够成为我国玩家公认的经典作品，除了游戏本身的高素质之外，正是因为其能满足中国人独有的审美观，让人倍感亲切。反观家用机游戏方面，中文游戏本来就少，真正有中国特色的游戏就更是凤毛麟角，因此这有限的几款作品自然就容易成为玩家们追忆的对象。32位主机的时代，不得不提及的此类游戏有两款，一是SS版《仙剑奇侠传》，一是PS版《射雕英雄传》，我们今天要说的，是后者。

铁血丹心,武侠游戏现身PS

2000年，PS2已经正式发售，这款由国人自主开发、索尼代理发行的中文



版《射雕英雄传》才在PS上姗姗来迟。对于这一点其实我们倒没有什么可抱怨的，毕竟当时别说是大陆市场、即使是香港和台湾地区也完全没有受到日本游戏厂商的重视，这款《射雕英雄传》本质上来讲只是索尼的一块敲门砖而已。但是它对我国玩家的意义却非常重大：尽管当时PS2已经全球上市，不过在大陆地区而言，即使是PS也仍然还是许多大陆玩家们梦寐以求的奢侈主机，《射雕英雄传》的登场，无疑是给我国的众多玩家们送来了一大惊喜。据小编所知，当时许多没有PS的玩家，或者是买了



电脑版来过瘾，或者是在N年后终于入手PS再去翻出这张游戏缅怀一把。平心而论，《射雕英雄传》这款游戏素质上并不能算是优秀，但它对当时中国玩家们的意义，却肯定要比许多日本的游戏大作要更加重要。

和绝大部分游戏一样，《射雕英雄传》同样也在开始之前加入了一段为时不短的动画。就当时的水平来看，这段完全由我国厂商自己制作的动画素质已经算是比较不错的了——当然，大家绝不要拿它去和FF之类作品去作比较，这完全没有任何意义。开场动画在效果方面确实是做的挺花哨的，不过最让人感动的地方还是莫过于：我们知道这款游戏取材自金老先生笔下的《射雕英雄传》，不必介绍、仅从动画中的人物造型和穿着就能马上分辨出他们各是原著中的哪一位，再加上最后作为收尾的超经典必杀“降龙十八掌”……这是只有中国玩家才能明白和体会得到的感动。

东邪西毒,游戏中的中国特色

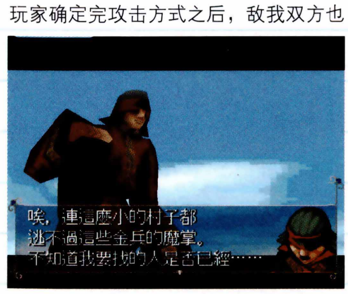
游戏的标题画面就做得很有特色：整体采用了白色与灰黄色糅合而成的背景色，中央偏下的地方是一只黑白色的大雕头部素描，看似简单的构图却充分将《射雕英雄传》中大漠独有的特色体现得淋漓尽致。标题画面的左边是从上到下的“射雕英雄传”五个黑体黄边大字，充满中国书法韵味的标题让人一看就觉得亲切，细心的朋友应该还会发现，这个标题的字体和原著封面上的字体一摸一样。右边则是语言选择，一共有简体中文和繁体中文两种选项，玩家还可以在游戏之中随时更改显示中文的繁简，从这一点我们就可以看出，其实当时索尼就已经考虑到了大陆的玩家们（香港和台湾地区使用的都是繁体中文）。下面的游戏版权信息一项上还能看到金庸大师的名字，相信看到这个标题画面的中国玩家们一定都会迫不及待的马上开始游戏吧。

游戏的一开始是发生在郭靖和他母亲居住着的蒙古草原上，郭靖和赤列都两人正站在山头练武，这里会有一段郭靖练武的动画，虽然从现在的角度看来制作的比较粗糙，不过对于看惯了日本游戏中动辄必杀满天飞的我们而言，能够真正看到中国独有的武术招式，那种感觉真是难以言表。之后华筝突然跑过来



告诉两人金兵正在村子里大肆烧杀抢掠，迎接我们的第一战就是郭靖和某金兵的单挑战。在本作中主角可以说是没有其他RPG游戏中的“普通攻击”，即使以现在郭靖的水平来讲，他能使用的唯一一项、也是最基本的招式就是“空手入白刃”。嗯，在中国的武侠小说中，即使是最低级的喽罗出手也得有个招式，不能跟个流氓无赖一样毫无章法，所以郭靖能使“空手入白刃”，喽罗级别的金兵也能使“脱靴转身”这种听上去名字很怪异怎么看都像是要撒脚丫子跑路的奇怪招式也就情有可原了（笑）。

当然，“中国武侠特色”不仅仅是体现在招式名称上，实际的战斗过程中，在玩家确定完攻击方式之后，敌我双方也



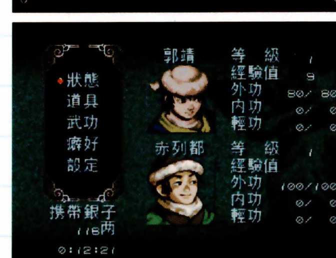
都是会冲上前去俩人有板有眼的在那使用武术招式开打。这种完全不同于以往日式RPG战斗方式的设定，确实能让我国玩家看得会心一笑，只是比较浪费时间，而且动作的变化也不够丰富，玩久了就会感觉有点拖沓。战斗开始之前和胜利之后还配有“中国特色”的敲锣打鼓背景音效，相信第一次听到这个声音的玩家多半都会傻愣片刻，不得不佩服开发人员对游戏细节之处的把握能力。战斗中使用的某种招式次数越多，其熟练度会得到提升，并且会自动升级，升级后的招式攻击力会提升，让人不禁联想到了郭靖学“亢龙有悔”时所下的苦功。打败敌人后除了可以得到金钱和经验值之外还能得到“侠义值”，这个“侠义值”会关系到一些剧情的发展，战斗获胜以及接受分支任务可以提升侠义值，战斗中逃跑则会减少侠义值，“武侠武侠”，“侠义值”这一设定的引入可谓画龙点睛之笔。记录点也使用的是太极图案，诸如此类的细节之处在游戏中随处可见。

本作让人比较不满的就是剧情上的一些设计，尽管将原著改成游戏自然无法避免在剧情上的变动和修改，但本作中的一些改动则太夸张了。比如完颜洪烈是魔鬼所变、欧阳峰最后会变成一只大蛤蟆等等设定，怎么看都像是典型的日式游戏将织田信长搞成第六天魔王的惯用伎俩，绝对是本作的一大败笔。“外功克内功、内功克轻功、轻功克外功”的设定使得战斗过程就像是在玩猜拳游戏，有种儿戏的感觉。

华山论剑,无法忘却的经典

前面就已经说过，如果单就游戏本身的素质而论，《射雕英雄传》不能算是一款优秀的作品。不过有时候评论一款游戏的好坏，并不是区区“画面”、“音乐”、“操作系统”等几项硬性指标就真能概括得了的。正如本作，其实就是一款单纯为中国玩家开发的游戏，我们很难想象外国玩家会觉得它有多好玩，但对我们中国玩家而言，是的的确确从中获得了许多的乐趣和感动。PS上的这款《射雕英雄传》，从来就不是FF、也不是DQ、不是“传说”，但是我们能够从其中获得完全不同于并且也不会逊色于它们的乐趣，因为，它是真正属于我们中国玩家自己的游戏！　□文/北斗





↑本作不但是中文字幕，也是全程中文语音。

这次就一件事，请大家以后将电子格式的投稿都发到 purest4u@yahoo.com.cn 这个地址，公司的网站系统这段时间都在整改，实在是太不稳定了，就先采用我的个人信箱吧。

信箱其实不难记：取“4”和“u”的谐音的话，这个名字实际上就是“purest for you”——“真心对你”的意思。

本期的主题，就是你。在自己心中，我们究竟把他人放在一个怎样的位置上呢？

拿着手柄去旅行

现如今每当提起“黄金周”、“假日经济”，我们很容易就会想到旅游。确实，旅游作为一种有益身心的休闲方式，可以让我们有机会走出家门，到陌生而又新奇的环境中开阔眼界，陶冶情操。各个地区自然环境与人文环境的迥然差异足以令每一个旅行者在动身前心驰神往，在旅途中乐不思蜀。只不过任何字面上看起来令人向往的语句，在经过现实呆板地修饰后都会影响它们本应具有的诗意。受制于经济条件的限制，绝大部分家庭对昂贵的境外游还无福消受，这时国内游便成为了首选。因此我们便看到每逢假日国内旅游胜地人山人海的游客成群结队地将彼此憧憬的美好旅行挤挤得消失殆尽，“花钱买罪受”的抱怨响彻名山大川，街头巷陌。

不过作为闯关族，咱们坐在家中，插上电源，握住手柄，便能够来一趟精彩刺激的旅行。制作人将自身对自然与人文环境的理解巧妙地融入到各种类型的游戏中去，使玩家在不知不觉中便体会到了独特的环境所带来的独特感受。作为一种虚拟的旅行方式，虽然不能享受到饮食等实体化的旅行乐趣，但却也能免除舟车劳顿之苦，钱包瘦身之痛。下面我就为您列举几款值得一“游”的游戏，让您可以在电视机前进行一次周游世界的互动之旅。需要特别说明的是为了保证一定意义上的真实性，以下景点均为世界各地的真实景观。而我们司空见惯的空想世界、平行宇宙、架空大陆等超现实幻境不在我们的行程之列。



旅游项目：

巡游世界各地 称霸街头巷尾

景点介绍：《街霸》系列自诞生之日起，在不断网罗世界各地优秀格斗家的同时，也将其所在国的街头景观作为背景画面映衬出了一个拳打脚踢了十五载的江湖。从八位机时代的风林火山到如今浓墨重彩的三度冲击，这些背景与战士们一起走过了辉煌和低谷，并且它们以甘当绿叶的精神体现了自身的存在价值。以三度冲击为例，我们可以看到阴雨连绵的伦敦街道、破败不堪的纽约地铁站、怡然自得的日式院落、庄重穆肃的天守阁、粗犷豪放的肯尼亚草原……《街霸》系列在人设方面从来都是不拘一格，背景也是一样，这就需要制作人在有限的空间里，最大限度地将世界各地的自然环境与人文环境融为一炉，无论是天造地设的狂野自然，还是建筑在工业时代流水线上的房屋楼宇，都展现了制作人对环境的准确把握。游戏既将世界不同地区独树一帜的地理特点展现得淋漓尽致，还要把地方名片一般的标志性建筑在场景中放置得一目了然。《街霸》系列的背景设定有着很强的针对性和真实性，即使是没有玩过《街霸》，甚至是从没接触过游戏的人，只要他有一些基础的世界地理常识，就可以轻松地说出大部分背景画面所代表的国家。

推荐理由：在街头，我们可以体会到一个地区最本质、最真实的气质。百态众生，风土人情在街头这张大画布上绘出了一幅幅充满个性的生动图景。每当我们回想起某个格斗家高超技艺的同时，在心中就难免会不由自主地将他（她）置于那个令他（她）功成名就的街头。我们走进这些场景，也就走进了这些格斗家的内心世界，因为是这些地方激发了他们心中斗强的热血，为他们提供了表演的舞台。在格斗游戏中，背景的作用绝不仅仅是填充角色身后的空白，它还必须通过自身让玩家了解到每个人物所处的社会地位甚至是性格特点。一方水土养一方人，好的背景能够让玩家更加真切地感受角色的真实性，进而产生更深的代入感。

安全状况：喋血街头这档子事之所以刺激就在于它根本就没有安全保障，简单粗暴的行动胜过一切裹脚布般的外交辞令，战士们会用自己的肢体语言绘声绘色地告诉你谁才是这里的主人。在自己的地盘上与外来者战斗是他们与生俱来的命运，他们要在这里捍卫自己的荣誉。而且不要以为他们只是四肢发达、头脑简单的人形筋肉体。所以我建议您干脆也豁出去吧，两个肩膀扛一个脑袋谁怕谁呀，反正你死我活的拼争后无非就是那两个字：K.O.

特别提示：在战斗中，我们要把肆无忌惮的进攻与滴水不漏的防守结合起来，随时要保持冷静清醒的头脑，既做狮子又当狐狸，既是雄鹰又是蛇。还有在街头就要有个街头的样儿，好歹也买个摇杆混充高打吧，就权当是旅游纪念品了。

旅游项目：

造访深山老林 探寻神秘遗迹

景点介绍：《古墓丽影》，咱拆开来说，先介绍“古墓”，其实也就是隐藏在世界各地的古代遗迹，在它们的外围往往有原始的自然景观作为天然屏障，似乎是要从一开始就告诫世人不要去打扰它们持续了几个世纪的安睡。在那里，无论是像伟大的先哲一般傲然挺立的陡峭岩壁，还是纠结着岁月的绿色藤蔓，都像它们所承载的历史一样，时间为它们赋予了深沉的底蕴。独立在深山老林中用历史那厚重的人文眼光静静地注视着人类社会的沧海桑田，神秘中带着几分压抑。遗迹内部迷宫般复杂的环境更是为探险增添了许多不确定的因素，机关暗道层出不穷。面对它们，从边缘还能见到一条小路，可你越往里走，迷宫就越是复杂，人一走进去就容易迷路，最后什么路也找不到。不过即便如此也先不要对我们的旅行失去兴趣，我们不妨再来说说“丽影”。作为这些景点的导游，劳拉那超越生理常规的完美曲线为这些不食人间烟火的古迹勾勒出了世俗的低级趣味，就是沉睡在古墓中的帝王在天有灵看到那性感的双唇恐怕也会感叹自己早生了若干个世纪。当然这也牵扯到一个审美取向的问题，如果那是一位传统东方儒家世界的帝王，情况恐怕就要相反了。但不管怎么说，劳拉作为考古学家、已故某大款的女儿也算为景点招揽了不少人气。

推荐理由：作为联合国教科文组织的宠儿，这些景点把过往的岁月从坚硬的时间土壤中拔了出来，向现代人讲起了光阴的故事。当然光有故事是绝对不行的，在这个市场经济的时代谁也不会跑大老远把自己宝贵的假期用来听历史课，对于有着很强猎奇心理并且从一开始就坚决地打定主意要强行带珍贵纪念品回去的游客来说，这里一眼望去深不见底的未知和沉睡在未知中的无价之宝能够将他们饥渴且贪婪的好奇心填充得鼓鼓囊囊。况且别忘了还有劳拉那夺人心魄的性感。

安全状况：首先要明确一点，这里是帝王沉睡的古墓而不是他们请客撮饭的宴会厅，那些散落在古墓中的遗骸已经很清楚地表明这里没有免费的大餐。完全是出于礼貌或是疏忽人家才没有挂出“闲人误扰”的牌子，但并不代表这里没有拒绝不速之客的方案。和那些见到宝马大奔就敬礼让行的小区保安相比，这儿的机关暗器被设定为无差别攻击的防御系统，再加上天然形成的激流和绝壁，即使小心翼翼，步步为营也只能乞求九死一生的存活概率。不过您要是让劳拉给迷死就只能怪您自己意志不坚定了，将就着给帝王陪葬吧。

特别提示：去之前买几张discover看看，免得死后被古墓里的亡灵嘲笑您没文化。

旅游项目：

遨游汪洋大海 停靠港口码头

景点介绍：昔日波澜壮阔的《大航海时代》正渐渐离我们远去，只有当学者们深夜撰写那些自鸣得意的历史学论文时，他们挥动的大笔才会搅动这一分沉寂，行文间仿佛那些怒海争风的勇士们正顶着风浪驶向我们的时代。在水云间，海鸥注视着那些拥有梦想、向往自由的人斗志昂扬地开动航船，扬帆启航去海上展开人生的冒险，寻找生命的本源。而在港口、码头，在风景如画的海滨城市，徐徐的海风用湛蓝色的浪漫亲昵着原本不苟言笑的陆地，和谐的氛围令每个置身其中的人都感到安享与舒适。一种温柔如流的快乐，淌过古今文人抑扬顿挫的诗句；海边酒吧里柔和悠长的歌声在海面上翻滚捧落，又泼洒着流淌回去，始终摇晃着浪尖上那白色的铃铛，默默地发出悦耳的和声，低柔委婉地抒发喜悦的情感。

推荐理由：海洋是为我们提供丰富生活费的衣食父母，是让各个不同地区在历史的加热下发生化学反应的巨大试管，是一切生命得以繁衍生息的根基，是造物主赋予地球最大的一种恩惠，而正是这恩惠形成了地球一切美的基础。身为一个地球人尽量地与海洋保持联系是很有必要的。万一哪天外星人把您请去聊天儿，让您给它们描述一下大海，结果您就把我在“景点介绍”里写的那两句傻话跟人家说了，多给咱地球人折面子啊。要是因此影响了地球在星际旅游市场的生意我可担待不起，所以您还是赶快回到那个盛极一时的《大航海时代》写下您自己的航海诗篇吧。

安全状况：当踏上旅途的那一刻起，您的命运就和自然签订了一纸契约，在海风的怂恿下排空的激浪会厚颜无耻地掷出怒海狂风飚，每当此时，您仿佛听见水手说，他说：“风雨中这点痛算什么，算什么，算什么……算什么。”

特别提示：水火无情人更无情，海盗作为狂风巨浪最大的竞争对手，其杀人越货的业务水平决不逊于大自然。如果您弃明投暗，打算与铁钩，鹦鹉之辈同流合污，也要小心同行间的竞争。尤其是现在风头正劲的草帽海贼团，虽然船长光看长相就知道此人必定是缺心眼的傻小子一个，但战胜他的几率只有在他的天价赏金上划一条横线，线上再写一个“1”，对，就这么小，所以还是省省吧。

旅游项目：

游历足球版图 饕餮豪门盛宴

景点介绍：拥有欧洲第一德比的圣西罗（梅阿查），施展魔幻足球的诺坎普，停靠银河战舰的博纳乌，极度狂热的糖果盒，盘踞狂人和大款的斯坦福桥……世界各地雄伟壮阔的球场被它们的主人赋予了特例独行的灵魂与气质。对于任何一个足球的虔诚信徒来讲，这些都是魂牵梦系的朝拜圣地。一座座球场见证了足球带给这个世界的全部喜怒哀乐，一支支令人顶礼膜拜的球队，一个个让人高山仰止的球星，在这些球场的怀抱中，在那绿茵铺就的苍穹上，在光荣与梦想的指引下，上演了一场场荡气回肠的英雄组歌。哪一个球门不曾被嗜血的射手洞穿过坚固的壁垒；哪一根门柱不曾嘲笑过前锋对错失机会的扼腕叹息；哪一条球门线不曾给双方带来天堂与地狱的巨大反差；哪一个点球点不曾在瞬间让万人景仰的英雄沦落成千夫所指的罪人；哪一块看台不曾伴着胜利的欢歌手舞足蹈；哪一块草皮不曾被失败者的泪水感动得痛哭流涕。无论经过怎样商业化的运作，足球都始终是一项冷兵器的运动，而球场就是战场，那里的空气中都回荡着满腔的热血和无比的勇气。球员虎啸鹰扬，球迷啸叱战场，足球的精神就这样得到了延续，这些球场的使命便是将这宝贵的精神不断传承，让后来者沐浴他闪烁着荣耀的璀璨光芒。

推荐理由：作为当之无愧的世界第一运动，足球的魅力绝非仅限于物质的名与利，胜负的喜与乐，他是一种能将人们汇聚起来的口号，是一种超越体育范畴的宽广文化。无论是在看台上为钟爱的球队摇旗呐喊，还是在场地边指挥球队冲锋陷阵，又或者是亲自在场上摧城拔寨——作为球迷、教练和球员来说，他们的球场就像是一座城堡，城堡的每个主人都会为了荣誉和对手拼个你死我活。当每个赛季落下大幕，当每场比赛分出

胜负，当某个球员又施展了神来之笔，这城堡、这球场会把这全部融入自己的每一块草皮和每一张座椅。当你置身其中，一种发自内心的狂热，就会从宇宙洪荒中席卷而来，就像最后时刻的来临一样，激荡起你体内战斗的意志，让你投身到这项最伟大的运动中来。

安全状况：《WE》的世界里暂时还没有（也希望永远都不会有）足球流氓、假球黑哨、内幕球霸。所以您可以把所有的精力都放在欣赏或参与高水平比赛的过程中。尽情体会最纯粹的足球所带来的最高级的享受。

特别提示：虽然这么说不太好，但又不得不说：足球是男人的运动，球场是男人的世界，《WE》是男人的游戏，女人最好走开。这与是否尊重女性无关，因为有时男人对足球的感情确实有点那个。

旅游项目：

挑战耐力极限 饱览自然风光

景点介绍：现如今，会开车早已不算是什么了不起的本事，而且随着私家车的普及，越来越多的人也开始选择驾车出游。在我们的《世嘉拉力》、《柯林麦克雷拉力》之旅中，您可以近距离地感受到自然界令人叹为观止的雄奇壮丽。在酷寒足以堕指裂肤的冰天雪地里，满天雪白的晶莹为万物升华出了天堂的图景。在蜿蜒崎岖的山间小路，轮胎甩起的污泥把一辆辆赛车披上了一件件泥土制成的天然外衣，仿佛将这些宣泄着工业社会嘈杂的动力机器变成了在林间横冲直撞的野兽。而在萧瑟死寂的沙漠中，一望无际的沙海在太阳恶毒目光地逼视下显得无地自容，只能以谦卑的姿态承受这被地狱之火炙烤的命运。

推荐理由：对于每个人来讲，大自然那浑然天成的美是任谁也无法抗拒的，越是危险的地方，就越能欣赏到自然的宏大光辉，甚至是残酷悲壮的美。在温室里永远也开不出最娇艳的花，只有在苛刻严酷的自然环境下生存繁衍的顽强生命才有资格诠释自然所要传递给世人的艺术色彩。在自然环境中严酷与美丽总是并驾齐驱，仿佛人们只有轰驾起那马力十足的拉力赛车才有机会追赶上它们愤世嫉俗的高傲之美。当我们在美术馆里看到画家的神来之笔所描绘的景色时，感叹他们竟有这般的鬼斧神工，好像我们用尽一切赞美的语句，还不能形容画中幻景的美妙，可是这幻景与她的实体比起来，又是多么地望尘莫及和不值一提。

安全状况：我可以负责任地告诉您，非常不安全。来自环境的考验远胜于对手的竞争压力，相比于拥挤的城市道路交通，拉力赛的复杂路段上许多令人意想不到的突发事件绝对会把您折腾得手忙脚乱。比赛虽然不是和对手同时发车，但一路上您决不会感到寂寞，因为死神会一直耐心陪伴在您的身旁。在曾经的巴黎至达喀尔拉力赛中，有一名出色车手的生命便被永远掩埋在了沙漠那狰狞的土地中，有鉴于此，即使在我们作好充分准备的情况下，也依然要有听天由命的觉悟。

特别提示：首先请忘记您在公路赛中所积累的大部分驾驶经验，因为这里没有平整的赛道和设备齐全的维修站。然后我要提醒您的是虽然这些赛车的性能已足够优秀，但也别指望可以把它们当86来开。最后就可以带上粮食、衣物、指南针、地图、汽油、工具箱、急救箱，如果条件允许的话再拿上罗技方向盘和运气。脚踩油门上路吧。

旅游项目：

醉生灯红酒绿 梦死欲望都市

景点介绍：当年一部《北京人在纽约》让国人见识了纽约这座纸醉金迷的大都会。作为表面光鲜亮丽、本质腐朽没落的资本主义标志性符号，纽约绝对可以算是一座令人即爱又恨的城市。白天，高耸入云的玻璃建筑炫耀着工业革命的荣光，紧密排列的高厦楼宇间阡陌交通四通八达；夜晚，无数闪亮的街灯代替了阳光的职能，灿烂的霓虹把朦胧的梦也晃得目眩神迷。作为这座城市的守护神，《蜘蛛侠》每天都在这钢筋水泥的森林里摇来荡去，维护秩序，久而久之便对这里的一切了如指掌：时代广场、布鲁克林大桥、百老汇夜景、浮敦鱼市场、扬基体育场、中央公园……每一处地方都留下过少侠除暴安良的影子，红蓝色的旗帜遮天蔽日，质地坚固的蜘蛛丝挂得到处都是。这里的浮华中充斥着毒品、噪音、电视、罪恶以及美国梦，强悍而又浪漫。每个贪婪庸俗的人都会不可自拔地爱上这个城市，而那些自恃清高的伪君子在这里也会毫不犹豫地撕下自己道貌岸然的面具投入到他（她）充满挑逗的怀抱。

推荐理由：城市历来在人类的历史发展中都扮演着极为重要的角色，轰轰烈烈的工业革命更是用效率和财富堆积起了一座座欲望都市，在这里，人文精神与物质文明进行着激烈的碰撞。城市是宽容的，他欢迎每一个人在这里成就自己的理想；城市也是严酷的，任何一个生锈的齿轮或螺钉都会被以最快的速度替换下来。表面丰富的物质与看似匮乏的精神在城市的喧嚣中向人们传播着自己的信仰。富贵与贫穷、地铁与电车、上班族与失业者、大老板与小职员，在城外想进来的、在城里想出去的……这些把城市装点得五颜六色、分外妖娆。每个城市都有自己的标志、自己的灵魂，而纽约，作为美国这个把民主与人权挂在嘴边的国家的代表，居然要让一个家境贫困，整日为生机奔波的少年在毫无报酬的情况下来维持整座城市的治安（而且还经常占用他宝贵的泡妞时间），可见其国家机器已运转到了岌岌可危的边缘。

安全状况：在这里，大街上有意外受伤的群众，高楼间有爬得上去却爬不下来的恐高者，飞来荡去的蜘蛛侠似乎是这些身处危险的人唯一的指望。至于精力旺盛、装备精良甚至武装到牙齿的地痞流氓就更是随处可见。除了这些刁民和杂兵，还有诸如毒液、绿魔、章鱼博士、科学怪人等乱七八糟的危险分子。如果您在纽约不幸碰到它们，就一定要在第一时间高喊"蜘蛛侠"，然后先不要急于离开事故现场，我建议您找个安全的角度好好欣赏一下这位身穿红蓝色紧身衣的漫画英雄战斗时那矫健的身姿，顺便再给他拍两张照片卖到报社挣点打车的钱。

特别提示：纽约绝对是一个考验我们意志品质的地方。别一下飞机就嚷嚷着要看脱衣舞，无论是带着严肃的批判眼光还是纯洁的审美眼光都不行。再有就是别把这当成圣安地列斯，路上的车子再好那也是人家的，您就别给蜘蛛侠添乱了。

旅游项目：

锦绣神州大地 感人诗情画意

其实说到我们美丽的祖国，我实在没有必要再在这里用自己苍白的文字对她进行描述了，相信各位在语文课本上已经看到了前人对她的敬仰与歌颂，我在这里暂时抛开前面几段的叙述风格，借着旅游的名义和大家说点儿别的。

《露娜传说》打着"感动了一百万人"的旗号宣传了这么多年且不知疲倦，然而有那么一款游戏，当时被她感动的玩家绝对远超一百万，那就是在中国玩家心中始终占有着特殊地位的《仙剑奇侠传》。

一个从余杭县小渔村走出来的李逍遥，踏遍神州大地。那欢聚悲别、扬善除恶的侠骨柔肠在充满诗情画意的中华舞台上演绎得是那样的凄美动人，但可惜的是，这一曲感天动地的儿女情长从此便仿佛成为了绝唱。在之后的岁月里，玩家手中的硬件性能不断提升，但那份感动却似乎随着赵灵儿一起香消玉陨了。我们的祖国涌现过无数著名的诗人，是壮美的河山赋予了他（她）们无穷无尽的创作灵感，一首首诗词歌赋千古流传。随着艺术形式的不断发展，我们的艺术家们用新的方式向外界展示着祖国的壮丽景色，在《卧虎藏龙》、《英雄》等影片中，那有如仙境般旷世豁达的美景熏陶着每一个观众的心灵。但我们却一直无法再像当年的《仙剑》那样在游戏的世界里畅游中华大地。《莎木2》中对桂林山水的惊虹一瞥让许多玩家至今无法释怀，但纵使众铁杆将铃木裕惊为天人，我们也不能指望一个外来的中华文化仰慕者可以在游戏世界中为神州大地代言。我们的武侠电影已经带着山水间蕴含流淌的幽远意境感染了全世界的观众，但同样生长在这一番水土上的，我们的武侠游戏非但没有任何的突破，反而沦为了网游骗钱的帮凶。至于仙剑的续作，赵灵儿在天有灵看到后来者的表现也一定会感叹自己死得太早，不该对后生晚辈寄予过大的期望。



就像樱花般昙花一现的武士之于日本，荒野中纵横驰骋的牛仔之于美国一样，任何一种艺术，一种文化，都必然生长于某种现实的土壤中。武侠在很大程度上承载着我们的情感，这博大精深的情感又是植根于我们祖国美丽的自然风光，前两者通过游戏这种年轻的文化载体不断向世界传播，在那些国外的游戏中我们尚可以别别扭扭尝试着外人定义的不伦不类的东方情结，那么什么时候我们才可以在自己厂商开发的游戏中领略到宏大光辉的中华文化呢？

旅游项目：

享受阳光沙滩 畅游人间仙境

景点介绍：在一个美丽的小岛上，阳光是那样的和煦温馨，每天从日出到日落的全部时间里，它都体贴关照着岛上的每一个游客。这里没有街头的嘈杂、没有城市的喧哗，婆娑的椰子树呼吸着宜人的海风舒展开慵懒的枝叶，潮水像顽皮的孩子在沙滩边跑来跑去，时不时地捡起一些贝类和海星，然后像丢弃过时的玩具一样又把它们扔回了沙滩上。岛上的高级酒店更是极尽奢华之能事，灯火通明、金碧辉煌。当你在其中放松身心，并为这世外桃源动人的景致和完善的服务设施击节叫好时，你会发现以上所说的这些只是一顿大餐前的小吃，是一部大片后的花絮，是一款RPG大作中的迷你游戏。这个小岛之所以能在这篇企划中担当压轴的角色，在您以各种理由（我猜大部分是出于安全方面的考虑）拒绝我之前提供的全部旅游项目后，它依然有"必中"的把握让您选择这里，现在我就在此恭喜您，真是太明智了，还愣在这里干什么，快去沙滩排球场边感受欲生欲死的视觉极限吧。

推荐理由：48E，人设貌似是八神浩树，大暮维人，行了，啥也不说了。

安全状况：顶多贫血。

特别提示：这真的不是"18禁"。

后记：无论对于生活在哪一个年代的人类来说，其生存的环境无外乎就是两种：自然环境和人文环境。旅游的乐趣就在于可以满足我们对这两种环境的猎奇。而艺术作为人类精神世界的现实载体，从诞生之日起便承载了人们在这两种环境中所产生的各种思考：矗立流淌在山水间感时伤怀的诗句，浓缩凝练在舞台上热情洋溢的表演，纵横响彻在音乐间抑扬顿挫的旋律，挥毫泼墨在纸叶处跌宕起伏的故事，光影交错在荧幕中美仑美奂的画面，所有这一切全都包含着环境对艺术家们的熏陶。游戏也是如此，在各种类型的游戏中，对现实中自然环境与人文环境的刻画俯拾皆是，玩家们置身于游戏中营造的能够互动的现实环境，可以体会到在现实与超现实的模糊界限间自由自在的快感。

对于一款游戏来说，其故事发生的背景可以从一开始就给作品定下一个基调。在本来虚幻的游戏中采用现实的环境，非但不会削弱游戏本应具有的想像力和趣味性，反而可以使玩家产生更强烈的亲切感，进而创造出一些更为新奇有趣的点子。比如说《疯狂出租车》，要是让那些嘻哈的的哥的姐们离开真实的城市而转到《F－ZERO》的世界里，别说在路上疯狂行驶了，能不能挣够份子钱都不好说。《GTA》会引发争议也是这个道理。

几近真实的背景环境会模糊虚拟与现实的界限，只要充分加以利用同样可以制造出令人匪夷所思的娱乐效果。在虚拟世界中还原真实世界，然后再把它交到玩家手中（当然还原的只是环境而不是规则）任其支配。不同于《FF》、《DQ》那天马行空的想像，在真实的大背景下进行游戏更多的是一种植根于现实的扎实，以及在此基础上建立的全新规则。我们每个人都生活在现实中，但我们不可能去亲身体验现实中所存在的一切，这时我们便可以通过游戏直接地感受一下虚拟的真实。这就像是在愉快的旅行中，我们即使见到了再美的风景，有再多的留恋，也不可能作过多的停留，毕竟还有单位的工作、学校的学业、家庭的琐事在等着我们。尤其对于久居城市难得半日闲的玩家来说，时不时地拿起手柄游历一番，放松一下，也算是一种旅游吧。 □文/陶杰

纯粹



虔诚的目光,只追逐太阳,跃动闪亮的光辉。用执拗的名字，诉说坚持，一生只要这纯粹。 ——《纯粹》

自从告别了学生身份就鲜有写字的机会了，每当十指放在凉丝丝的键盘上我的大脑中就会产生某种时过境迁的伤感。我再也无法用活灵活现的文字排列出自己的真实想法和奇异经历了，这个时代赋予我们的唯一能力就是不断路过，失去和遗忘……

霞第一次走进我的小店是在四月的一个晴朗的下午。正如歌中所唱，“四月的下午不要错过。”这的确是一个容易发生邂逅的时间。

忘记说说我的小店了，这是一家专销动漫周边产品的临街门面，大小不足十平方米的空间里被我摆放或悬挂着一些模型，手办和小饰品。我给它起名为“麦田小屋”，原因我不说你也能猜到是有感于那部著名小说中的著名语句：“这就是我想干的，我要做一个麦田里的守望者。”

霞进来时我正坐在店里，用电脑的功放音响听刚刚买来的一张CD。她推开门以轻盈得有些不自然的步伐走到店中央，并且用淡漠的目光环视包括我在内的店内“摆设”。

她的眼神让我感觉很惭愧。

我看着她（我是习惯于自下而上看人的）：淡黄色平底鞋、芥绿色粗布背带裤子、长袖棉布T恤，裸露的锁骨发出让人感到寒冷的苍白。她的头发不长，软软地垂在耳后,一张在上面很难找到可以称之为表情这种元素的脸还算清秀。

“随便看看？”我走到她身边问她。

“嗯。”

“喜欢哪部动画呢？”

“一窍不通。”

我苦笑，很奇怪的女孩。她说话的声音嘶嘶的好像在传递声波的介质中掺进了细细的沙粒。

“这首歌是许巍唱的吗？”这是她转过头来问我。

“是啊。”

“是《纯粹》？”她说,“我记得《纯粹》是姜析唱的啊，作曲倒是许巍。”



“这是许巍最新的翻唱专辑”,我解释说，“里面收录了许巍过去为别的歌手写的歌。”

“原来如此。”

“很喜欢许巍？”

“铁杆歌迷。”

“也就是说进来只是为了听歌？”

“是这样的。”

“可以不只用四个字和我说话吗？”

“当然可以。”

“……”

这个奇怪的顾客将我的思维神经完全打乱了,我好像陷入了一片软软的泥潭之中，无论我怎么手刨脚蹬，那片混乱总是以不变的脉脉温情将我吞噬下去，我真想把食指放进嘴里来证明一下现在这个真假莫辨的场景是否是我精神错乱所产生的虚有存在。

“好漂亮的玩具啊。”她那特有的声音把我从那片混乱中拉了回来。我看她将目光聚焦在了架子上放着的“霞”的手办上面。

那是《死或生》中霞的C2版白色手办，整体呈S型姿势曲线毕露，那射出令人血脉贲张的充满欲望的眼神的眼睛掩映在橙色的长发后面。

“那是《死或生》游戏中的一个角色，叫做‘霞’。”

“霞？”她的脸上终于闪过了一丝类似于惊异表情，“我的名字里也有一个霞字哦。”

“……真是巧啊。”

“这种撩人的玩具很受男孩子喜欢吧？”

“这个……”这个问题我不知道怎么回答，到底是不是呢？

“我想得到她的更多资料。”她说。

“为什么？”

“噢，对不起，忘记作自我介绍。”

那女孩向我做了一个不长不短的自我介绍，大致意思是说她是这附近一所大学美术系的学生，正在准备她本学期的期末作业，她对“霞”这个人物很感兴趣，决定以霞为模特画一幅水粉画。

“需要在我这里画吗？”我问她。

“不用。”她说，“我只需要观察几次然后简单地记录一些人物身体数据和造型比例就可以了。”

“噢。”

“不会因为我不买东西而不喜欢我呆在这里吧？”

“不至于。”我说，“对了，我以后怎么称呼你呢？”

“嗯……”她想了一下，“也叫我霞吧！”

于是这个似乎是在游戏中跑出来的霞莫名其妙地走进了我的生活。我用电脑调出“霞”的包括身高体重三围在内的资料，霞拿出笔记本将这些数字钜细靡遗地一一记下。

半个多月的时间里，霞每隔一到两天就会来我的小店里坐上两三个小时，每当那时我就会有意地用电脑放一些许巍的歌曲。但是现实与虚拟的突然交错还是使我感到前所未有的无所适从，我似乎陷入了一片更深更暗更温情脉脉的混乱之中，扑面而来的只有排山倒海的窒息感……

有时我细细观察她。她通常的姿态是坐在那里把双手放在并在一起的膝盖上面，然后将嘴抿成一条线眯起眼睛愣愣地凝视“霞”的手办，并且这样一看就是几十分钟。如果店里来了顾客她就会很自然地低头看自己的鞋，然后不时偷偷地撩起眼睛觑一眼来人。说实话，那乖乖的好像招财猫的样子着实可爱，完全没有她平时那种作为艺术女孩嘴尖舌厉的顽劣感。

偶尔我们也会聊天，但大多数是那种不咸不淡的无聊话题。比如她是何时对绘画产生兴趣的，而我为什么会不干“正经”工作却非要开一家“玩具店”（她还是习惯于将周边称为玩具）……这些谈话似乎真的是可有可无的，就像空气中稀有气体的含量一样让大多数人漠不关心，可我却从中体会到了一些东西，那熟悉的感觉好像是我多年前遗失在学校中的某种憧憬，让人捉摸不定。还有，我从未问过她作业的完成进度，而她的每次离开都会使我被一种空虚感所包裹，并且这种感觉正随时间的推移愈演愈烈。

霞,死或生,许巍的歌曲，他们会抽干我的生活。但在那时我却没有想过，这些东西迟早都会像啤酒的泡沫一样破碎消失。

“我的作业完成了，这次来是和你告别的。”霞跑来和我说这些话的时候诗意盎然的四月已经快要结束了，当时我正在擦店的玻璃门，午后暖暖的阳光射进店里让人产生昏昏欲睡的感觉。

“为什么这么说呢？不是为了完成作业难道你就不能来玩了吗？”

“好像也是啊。”霞笑了一下，“可要是我永远不在你这里买东西的话你还欢迎我吗？”

“一如既往。”我说。

“要不然我以后来你这里打工吧?”霞半开玩笑地说。

“当然可以。”

“想得美，”霞说，“我以后可是要到大的设计公司做白领的！”

“但愿如此。”

“不许学我说话！”

那次之后霞就像消失在空气中似的再也没有出现过,这种人间蒸发似的消失让我的整个五月变得乱七八糟狼藉一片。

那片泥潭还在，并且不容分说地将我拉进了更加混乱的黑暗深处，只是那混乱已不再温情，以至于我经常一边听着许巍的歌曲一边凝视“霞”的手办不知所措地呆坐半晌。

温度开始快速上升，走进我店里的衣着炫目风姿绰约的女孩也渐渐增多，她们大多结伴而来说说笑笑地买走一些手办或小饰品，我想在她们身上寻找熟悉的身影，可每次都是徒劳无功。

“好漂亮啊。”一个个子高高的男孩走进我的店停在了“霞”的手办前面。“这是哪部动画里面的人物呢？”

“是一个叫做《死或生》的游戏里的人物，叫做霞。”我起身走到男孩身边告诉他。

“《死或生》……很意味深长的名字啊。”男孩说，“不过确实很漂亮啊。”

“男孩子都是喜欢撩人的东西的……”

“霞”被那个男孩带走了，我想她应该属于真正喜欢她的人。

还有那个男孩说他是在霞所说的那所大学美术系的学生。我问他认不认识一个长相清秀喜欢穿背带裤子，名字里有一个“霞”字的短发女孩。他说似乎没有这个人……

□文/李想

流血的SEGA

当无意中从未来老板的一段信息中发现SEGA这个词时，我呆住了，下意识地捋起袖子，发现当年的痕迹已经模糊不清了。再想起当年自己发的誓言，不禁笑了起来，我想我已经不需要了。

那是在高中即将结束，黑色七月离我们越来越近，而我的座位却离黑板越来越远的日子。如果把上课比做看电影，那么我就是坐在最后一排的保安，对银幕上那些放过无数遍的影片毫无兴趣。我的工作就是坐在那里，给大家以安全感，至于我在干什么并没有什么关系，只要我别发出太大声音。刚才提到的安全感并不是我要保护他们，而是优等生们需要借由我的存在来感受到自己考上名牌大学的希望。

当然我并不孤独，在我周围的都是跟我一样因为某种原因离黑板越来越远的人们，最后的结果就是我们全都挤到了一块。但并不是说我们之间就没有先后次序：很不幸地，我是最后一排。实际上我对这个位置非常满意，他可以让我远离影片的嘈杂声音，安静地看我的漫画书和游戏杂志。只是唯一让我恼火的是当影片演到高潮，我偶尔提起兴趣想瞅一眼时，自己那250度的眼睛却无能为力。

关于这个度数我怀疑是上帝开的一个玩笑，从初中莫名其妙突然变成250这个有寓意的数字后，直到今天快要成家了还是这个数字，连个小数点也没跳过。可能你觉得我这样的处境实在很糟糕，但是那时我觉得很快乐。因为我有游戏。就在今天上午一个在游戏业混了14年的制作人还对我说："游戏在某种意义上会成为在现实中处境不佳或社交有问题的人的一种逃避途径，作用就是麻痹。而习惯于麻痹的人叫做CORE PLAYER。"

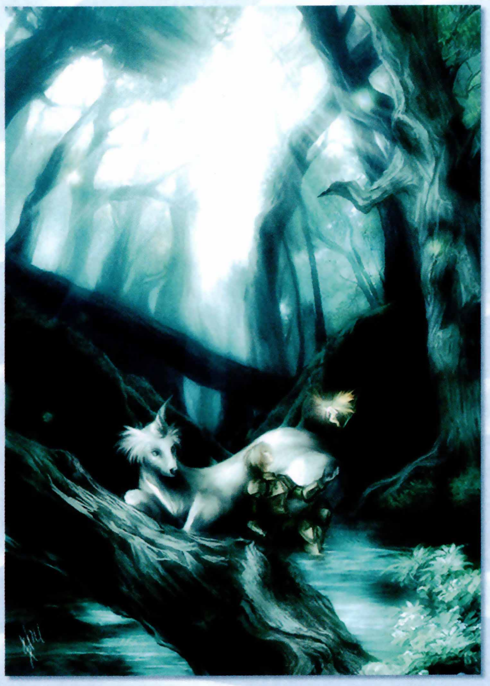
虽然不敢赞同他的话，却这从某种意义上反映了我当时的问题。不过麻痹之后绝对是快乐的，当时的被忽视和抛弃本该让我的自尊心无法接受，但是游戏却给了我找回一些东西的机会。至于社交方面，学生的社会与成人的社会是相反的。在成人社会里你越优秀朋友就越多，而学生的社会里则是你越"差"朋友越多。因为与你一样"差"的人会把你当作同类，而优等生与你相处则会觉得很有成就感，因此自然乐意跟你在一起。另一方面也可以说，从某种意义上恶比善更具有魅力。而游戏成了一个催化剂，加速某些友情的滋生。俗话说没有共同爱好便不可能成为真朋友，游戏恰好是没有人会讨厌的东西。

如果中国真的想做一个"游戏学院"，培养游戏制作精英的话，大可以将他们送去普通高中然后告诉他们的老师"这帮是差生，不要管他们"——这不是讽刺，高中绝对是最好的游戏课堂。我每天都有非常严密的日程：英语课上我不停地画各种怪物和酷哥，因为我必须让英语老师兼班主任认为我在记笔记。其他课程看漫画和游戏杂志，因为没有人会打扰我。中午放学午饭是从来不吃的，吃午饭会耽误时间，而不吃午饭却能省下玩游戏的钱。下午放学为了维持生存必须去找一个心地善良的女生蹭一顿饭吃。晚自习则用来与朋友交流游戏心得，并向另一位善良的女生借钱。下了晚自习会利用伪造的通行证混出学校奔向游戏机厅，用借来的十元换得一夜春宵。凌晨6点回到宿舍睡觉，闹钟调到英语课开始之前的十分钟即可。如此往复，颇有些苦行僧的势头。

但是作为一个合格苦行僧，必须得有信念，必须知道自己信仰什么。小时候所有人问我将来想干什么，我都会告诉他们，我想做科学家。因为我以为科学家随便动动扳手就可造架直升机，随便画张图就能设计出宇宙飞船。直到长大了我才发现，科学家没有钱的话连个自行车都弄不出来。于是我开始鄙视自己的这个梦想，在鄙视的同时却很茫然找不到一个东西来替代它。结果我发现了游戏，是八位机的游戏。我发现在那个世界里，想要飞船就有飞船，想要机器人就有机器人。于是我决定做一个程序员，因为程序员可以随意编写游戏，可以随意改写那个世界。而更让我惊喜的是家里那个我用来当FC使的学习机居然可以编程，叫做BASIC。翻箱底儿翻出说明书，照着说明书把一些代码瞎输进去，一运行，太NB了，居然瞬间算出1+1的结果。于是我明白了其中几个命令的作用，就这么着琢磨，最后竟然让我把大部分语法琢磨明白了。当我终于能写出一些小游戏的时候，PS问世了。当我看到FF7的CG时，我傻了，原来幻想是能够这样真实地被看见的。当我弄明白那东西叫3D CG时，我决定抛弃程序员的梦想，而去做一个CG美术师。在我有了这个想法时自己已经进入了我们正在谈论的高中时代，于是我就是抱着这样的想法开始"堕落"的。而父母为我这个不切实际的想法却买了一台电脑，于是我周末的日程就是学习3D。

但是学校是不会将3D作为考试科目的，那是一个最爱出风头的年龄，而我却没有任何方面可以拿来出风头。高二的时候学校开设了电脑课，让我分外惊喜，以为终于可以让女生知道我其实不是一个弱智少年。而最后我才发现不论自己做得如何超前、如何出色，电脑老师马脸上的图案也不会有任何变化。而学期末的测验，全班电脑课的成绩都是合格。只有合格这个档位而已，并没有100分。于是愤怒的我写了一段在开机时自动拷贝一个bat文件到局域网下其他机器的vbasic程序放进了机房主机。而这个bat文件的作用则是在下次开机时自动格式化硬盘。当我看到电脑老师的马脸终于换了颜色时心里觉得终于得到了宣泄。

这启发了我另一种出风头的方式，于是我开始乐于做一些危险的事情。每天放学用自行车载着四个人从40度的斜坡冲下去并且超过一辆辆的汽车，当我听到车上女生兴奋的笑声时我开始获得成就感。我逃课去玩游戏，硬是从7米高的墙上跳下去，结果右手摔成粉碎性骨折，当我吊着右手走进学校时我觉得自己成了焦点。我拿了300块蹲了三天三夜火车离家出走来到武汉，住了七天10元旅馆，三天没有吃饭，当最后我回到教室时看到我课桌上每个人刻的留言，我觉得自己在被人思念。幸好，没有任何一件事让我丢掉性命，只有一件在我身上留下了痕迹，那就是"SEGA"。



那是一个无聊的晚自习，所有的人都在复习，因为第二天是期中考试。就连平时跟我一起开小差的家伙们也开始发神经地看书，虽然我知道他们其实根本就看不懂。我也是一样，所以我选择看杂志。那本杂志是电软，正好那一期介绍了很多SEGA的游戏，而SEGA一直是我梦想将来能进入的游戏公司。而那一刻不知道是哪几根神经突然擦出了火花，我觉得我非常想要有别人能知道和了解自己的这个梦想。于是我回头对一个哥们说"我以后一定要进SEGA。"那哥们头也没抬嘟囔了一句"不用进，以后你可以发展一个流氓世家"。这句话本来很有幽默感，但是却激发了我想要立刻证明"我是认真地"的想法。于是我拿出一把剪刀，在手臂上刻出了S、E、G、A四个字母，因为剪刀毕竟很钝，所以我不得不用挫的方法来刻出这几个字。自己边刻边发誓，等哪天这几个字消失了我就再刻一次。很多年后我无法知道这几个字是否让别人了解了我是一个有理想有抱负的有志青年，我只知道因为当时刻的字体太丑很多年来我一直钟爱穿长袖衬衫。直到工作以后这几个字才慢慢消失，可是每当我喝酒时，那几个字又会红肿起来，看起来就像是流着血一样。因此我很少喝酒。

□文/伟岸冰

三个游戏

我为了什么玩游戏？想来想去，自己似乎老喜欢在一段时间内刻意地找个目的。今天我不想无病呻吟，今天玩的3个游戏，分别给我带来了3种感动。

首先要说的是刚刚重新将MGS3通关了。有关生命的意义、个人的价值、所谓的永垂不朽，都在这游戏里体现了。最后让玩家亲自开枪杀死THE BOSS的那一幕，就那样深深印在了我的脑子里。在一片掌声和赞叹中，SNAKE沉默着。"你是真正的爱国者。"当这句话从长官的口中说出以后，知道真相的我们都会觉得心里有种莫名的疼。我们终于明白，小岛并不只是一个满脑子恶搞的制作人，有时候，他是在倾诉，倾诉他对英雄对正义的一些理解。在MGS3里，我们看到了一个伤痕累累的战士和一段鲜为人知的故事。

绝体绝命都市2，没太多人知道这游戏，我也是因为其比较有亲和力的人设去玩的。连绵的雨，衬托出游戏的主题"凉"。整个游戏里，最可怕的敌人就是因为经常泡在水里而带来的寒冷。简简单单的一场灾难，将人类为了生存而挣扎的感人画卷展现出来。主人公是一个又一个普通的市民，他们在危难时候的选择也不一定总是很伟大。他们也自私、也害怕死，可就是这段在挣扎中度过的日子，将成为生还者永远凄美的回忆。

最后要说的是《侍魂 天下第一剑客传》，其实自从我玩了3D格斗以后，对2D格斗的喜爱都只停留在怀念的层面上了。这次的侍魂本也是准备买来感怀一下，没想到它却深深地感动了我。苍月的冷酷、火月的热情、十兵卫的稳健、霸王丸的豪气、半藏的机敏、加尔福特的开朗、桔右京的灵动，当然，永远也少不了天草那帮强大的BOSS。曾经爱上侍魂，正是因为这些鲜活的角色。再次看见这些角色出现在陌生的城市陌生的角落陌生的电视机上时，怀念和感动搅得心在发抖。对于现在20岁左右的一代来说，很多东西对我们是金子般的会议。好比圣斗士、红白机、灌篮高手以及那五彩缤纷的街机厅。今天，虽谈不上烟消云散，可是很多记忆，是怎么使劲想也想不起来了。

就在今天玩过3个游戏后，突然觉得自己好久没有这样因为玩游戏受到感动。有时候，生活和游戏就该这样，没有那么复杂。心情就像我们小时候一样，简简单单。

□文/惠翔



"PERSONA3"发售前瞻

——解读女神系列的4个基本词汇"PERSONA、SHADOW、集体潜意识和原型"

7月13日，《PERSONA3》就要发售了。虽然此前一共只发售过两代三部作品，这个系列也已经有10年历史了。

初代是96年的《PERSONA・女神异闻录》，99推出了《PERSONA2・罪》，2000年推出了《PERSONA2・罚》。罪&罚都属于第二作，是上下部的关系。因为作品的世界观和系统都比较特殊，加上续篇推出时间相隔太久（距离上一部作品到现在，又已经过去6年了），这个系列在国内的知名度并不高，了解这部作品，或者说，知道"这个系列到底说的是什么"的人都寥寥无几。

但是，这个系列的世界观设定却是非常值得特书一笔的。虽然采用过多的形容词容易给人不实夸大的嫌疑，但是在这里可以很负责地说：最起码直到今天，还没有第二个日式RPG具有P系列那样特色的世界观。这个系列的世界观最大的价值，也不在于有多么的与众不同，而在于紧扣了现实规律，以游戏剧本来表现了许多现实中确实存在的东西。玩家可以从中看到现代人的生活，甚至可能看到自己的影子。因此就笔者了解的范围而言，比起其他完全架空设定的RPG来，这个系列是最给人亲近感、现实感的RPG系列。

这个系列既因为这种仅此一家的特色树立了自己的个性，但也因为这种卓尔不群的另类风格而始终未被主流玩家接受。

所以才有了这篇文，既是在PERSONA3发售前做一个应景性的铺垫，更重要的，也是想把这个系列存在的理由、不为人知的特色、独一无二的魅力之处展现给读者。

基本上提到PERSONA系列（以下简称P系列）都会先联想到女神转生系列，因为P系列也的确是从女神系列里分化演变出来的。由于女神系列的历史比P系列更早名气也更大，所以玩家很容易以女神系列的印象去看待。但是这其实是一种误解。正如SAGA系列、圣剑传说系列从FF分化出来一样，P系列名义上虽然是女神转生体系的一员，实际上已经从根本设定上另起炉灶，完全建立起了一套属于自己的东西。基本上设定有不少地方甚至和女神系列完全相反，可以说是和女神系列本家处于对极位置的作品。

女神转生系列和P系列都以现代为背景，人物都是现代人。但在具体的描写方针上，可以说是有180度的不同。女神系列着重于宏观描写，人类角色都只是用来推动故事的棋子，重点在于让玩家去观察、体验一个神魔与人类共存的大环境。而P系列则着重于微观描写，深入挖掘角色的心理，力求通过角色的心理分析完成对人物的塑造和玩家的认同，反之外部世界则变为了辅助描写用的布景。

因此可以看到，两者的路线可以说是完全相反，所以虽然属于同一个体系，不仅风格不同，针对玩家群体也有很大的区别。

但是，由于都一直坚持以现代都市为背景，因此在架空奇幻为主流的市场形势下，销量都不高。毕竟大多数玩家恐怕都抱有这样一种看法：认为玩游戏要的就是在架空的幻想世界里冒险的感觉，因此和现实生活一样的现代都市舞台不大能够引发玩家的兴趣吧。但是反过来想的话，也正因为和现实生活一样，不是更容易引起共鸣么？

P系列的世界观，是以分析心理学创始人卡尔・荣格（荣格是与弗洛伊德齐名的现代心理学家，主要理论为集体无意识和心理原型）的心理学理论为基础建立起来的体系。游戏的剧情也因为充分运用了荣格的理论，切合了现代人的心理，所以具备很强的现实感。但是玩家没有必要为这类学术理论感到恐惧。因为作品只是基于心理学理论来构筑剧情，而不是心理学讲课，相关理论的表现也都是以非常浅显的方式和剧情相结合，极少出现专业术语。

因此下面的介绍也不想写成晦涩的学术解析，而是尽可能以游戏玩家都能很容易看明白的方式来进行。

先说说几个解读剧情必须了解的关键词：

第一个是PERSONA——人格面具。这个词语既是全系列的主标题，也是贯穿始终的剧情主题。

PERSONA这个词源自古希腊舞台上演员用的面具，在荣格心理学里用来解释人类外向的一面，人在面对外界时候给自己戴上的面具——也就是一个人面对其他人，面对社会时候给自己构筑的形象。

在这里，"戴着面具生活"并非一个贬义形容（尽管有很多文章都会呼吁"不要戴着假面具生活"，但那个说的其实是诚信层面的东西，跟这里说的面具含义不一样），没有一个人会把100%的自己毫无保留地展现出来，而是会刻意扮演一个令自己不受伤害也令别人满意的角色。

举个例子，一个你并不熟悉的人来登门拜访你，尽管你可能对于他毫无兴趣，他的谈吐也让你觉得话不投机，但是你能撕破脸面地说"继续陪你是浪费我的时间，请回吧"么？

如果你真的这么做，固然完全顺应了你的本心，却违反了社交礼节这个社会规则。

除非你还是个儿童——也只有儿童才不被以社会规则来要求，所以不需要戴面具。

所以你还是得保持彬彬有礼的态度，表面看起来是维护礼节，实质上礼节也是人格面具的一部分。你在他人面前扮演了一个"彬彬有礼者"的角色，从而维护了大家的关系，没有伤害他人自己也得到了最大的利益。这就是人格面具的意义。而人与人的交往，自然远不只是礼节这么简单。

这个面具代表着我们的公共社会形象，是响应社会的要求所扮演的角色（比

如上面说的礼节的例子）。当然面具毕竟是面具，人格面具也有虚假的一面，传达出来的终究是人为操纵、修改过的形象，但是，这多半也是基本社会规则的需要——举个浅显的例子：每个人在与恋人交往时都会尽力表现自己的优点，把缺点隐藏起来，力图展现给对方一种完美的形象（有过拍拖经历的读者应该有体会吧?）。这个“完美的形象”其实也是一种面具，不管真实成分有多少，终究不是100%的自己。但是尽管双方都明白这点，还是都自愿地戴上面具。

社会分工也是人格面具的一种，比如教师、银行家、工人、经理…在一个组织里人们往往就以职务分工来代表这个人的全部（比如时下流行的“王总!”“李总!”），因此一个人可以同时具备多个人格面具，根据场合的需要来交替佩戴罢了。因此一个在公司里威严的老总回家后可能是个温柔的老公，一个道貌岸然的官员舞厅里可能摇身一变成了调情高手，一个老师眼里的好学生可能在校外是小混混的头目……这些都是复数人格面具的例子。

人格面具对于人的心理来说，是戴在最表层的东西，但并不是我们真正的内心。然而有时我们会觉得自己扮演的那个人格才是真正的自己（典型例子如长期掌权的权力者，也觉得自己的确就是高人一等，开始在任何场合都摆出官腔和臭架子）。这种面具与自我的混同，也是精神疾病的产生根源之一了。

总之，PERSONA就是这么一个东西，协调了我们与社会、他人之间的关系，决定我们以什么形象在社会上露面——你想告诉恋人“自己是个爱干净的人”那么约会时候你一定要打扮得整洁点，就是这个道理了；也决定了我们的社会角色——说直白一点就是你的职业种类。张三当了老板，那么在同事眼里张三就不是张三，而是“张老板”了。

虽然从所谓“真善美”的角度来看这一切都是虚假的，但世上万物，本来就不能凭真假来粗暴地定性善恶（因为这其实并不是个道德范畴的问题）。人格面具虽然不是彻底的真实，却保护了我们脆弱的自我，也替我们遮住自我中丑陋的一面。



接下来是第二个关键词：阴影（SHADOW）

SHADOW表示内心的阴暗面，任何人内心都有的，这个人所惧怕的、想要逃避的东西。我们因为害怕从而将其藏进内心深处，但也有可能在意外的场合宣泄出来——有时候我们越是害怕犯错误，反而会发现越容易犯错，这其实就是阴影的作用体现了。一个长期在众人眼里都是好学生的人，可能出人意料的干出令人大吃一惊的坏事，这其实也是因为一直想要逃避的东西在他的内心里形成了阴影，并起了作用。“哎呀，这个人一定是压抑太久心理变态了！”其实还真是说的挺准的。压抑造成阴影，阴影支配人格以后，就是精神病的产生了。

SHADOW其实来源于人的生存与繁育等等的本能渴求（食欲、性欲、破坏欲、贪欲啦等等。甚至包括一些不能被社会所接受的变态嗜好比如罗莉控怪叔叔……不过，没有人会说自己是没有这些七情六欲的神仙吧），而这些欲望如果毫无束缚地释放出来就会造成灾难。

正常的人格面具会约束我们的这种欲望释放——郁闷了想要骂人，但是考虑到脸面还是忍住了。这里的“脸面”就是人格面具，因而可以说一定程度上PERSONA与SHADOW是对立的矛盾关系。

但是作为人性的一部分，SHADOW并非必须消灭的罪恶，也无法消灭。对欲望的冲动既能引导人走向毁灭，也能转化为创造的动力。（我印象很深的一个例子是当年看福尔摩斯探案，一个精神学家分析福尔摩斯是因为没有结婚，把本来属于私生活部分的欲望转化到了侦探工作上，从而取得那么高的成就。虽说福尔摩斯是虚构人物，但现实里其实也是一样的。工作狂往往都会牺牲一些其他方面的欲望享受）。

因此PERSONA与SHADOW的对立是一对永远并存的矛盾，也是每个人一生都要面临的主题。懂得合理地调节这两者的矛盾，利用人格面具来束缚、制约本能欲望，并将冲动转化为动力时候，我们就可以说这个人是一个成功的社会人，是“大人”了。

然后说说游戏里对于上面两个概念的运用：

P系列里的世界观也是基于此，构筑了PERSONA使者（能自由支配自身人格面具的人）与SHADOW的战争。两者的斗争表面上看起来是RPG里传统的勇者vs怪物的经典模式，实际上则是把人内心的心理现象用寓言式的手法表现出来。

阴影在以前的P系列里，以“恶魔”的形象出现（其实恶魔本来就是人类本性中残虐的部分的象征）作为敌人。到了P3，干脆直接就叫做SHADOW，更加进一步突出这个主题。

而在演出上对于人格面具的表现方式，则是模仿著名漫画《JOJO的奇妙冒险》里的替身（当然，经过了作者荒木的许可。我记得荒木是为替身概念申请过专利的，乱来的话有得赔了）。因此P系列其实也可以视为“女神版的JOJO”，但是大多数人的认识也停留在这一点上，而忽视了替身式演出背后赋予的现实意义。

看到这里读者应该能够明白，为什么整个游戏系列的大标题都是PERSONA了。

接下来，是第三、四个关键词：集体潜意识&神话原型

之所以这两个放在一起说，是因为实际上要了解P系列的剧情的话，玩家只需要知道上面两个关键词的含义就已经足够看懂大半了。所以这两个相对次要一些。看了上面部分已经觉得晦涩枯燥的玩家，可以跳过这两个名词直接看下面的部分。

集体潜意识概念是荣格的理论里最难解释的部分之一，也是最具争议的部分之一。这里我不想大段照抄晦涩的资料，就请容许我用自己的语言来解释了。

概括地说就是，荣格提出了一个大胆的假说，认为人类的经验不会随着个体的死亡彻底消失，而是可能通过遗传部分保留给后代，平时沉睡在潜意识深层，只在特殊时候以“本能”“前世记忆”“天才”等方式释放出来（直白地说就是你祖先被毒蛇咬过，那么对于毒蛇的恐惧就隐藏在了你的潜意识里）。个体的经验会通过遗传最终汇集到一起，我们每个人的潜意识里可能都掩藏着人类诞生以来无数祖先的体验。这种就叫做集体潜意识了。

荣格以这个理论来解释本能和一些集体的共通体验——如中国人大都会对于具备强烈中国特征的东西（龙图腾、中式装饰花纹、二胡…等等所谓中式情调的东西）有共同的敏感。按照荣格的理论的话就是因为拥有来自共同的祖先的体验。文化、民族性等等也是通过这种体验遗传下来，因此人的某些集体潜意识呈现很强的地域性，但也有全人类共通的部分。

当然，在现代科学里，这些都还是没有通过实验证明的假说。也因此荣格理论的这部分被指责为唯心论，这些涉及学术争论的东西在这里就不谈了，说说在游戏里的运用。

PERSONA2罪&罚两部作（实际上是一个故事的上下篇）里，都有一个重要系统“流言系统”。具体内容就是“都市里流行的传闻会变成真事”，因此玩家通过操纵传闻的内容可以将事实导向自己有利的方向（比如都市里都在流传“XX店暗地里在从事军火走私生意”，那么这家店就真的开始做非法军火贩卖了）。虽说这个系统作为游戏系统来说不是很成功（自由度太低了），但作为世界观反映的一环却很有意义。

不过，在大部分玩家里，这也是最难以理解的剧情。大部分玩家（至少日本玩家是如此）都不能理解为什么“流行的传闻会变成真事”，也因此导致看不懂剧情。

其实，作品里不过是采用了一种荒诞剧、寓言剧的手法来表现集体潜意识概念罢了。类似手法现在在小说影视里也有出现，但在游戏里还是第一次，因此很多玩家不适应。

游戏里实际上采用的是唯心主义的世界观（这是因为荣格的这部分理论现在就被学术界定义为唯心），采用了“精神作用于物质”这个概念（集体潜意识会影响并改变个体），因此会出现这样看起来不可思议的现象。

其实现实里，也有类似的现象。“皮革马利翁效应”——期望一个学生“好”，他（她）就会变好，而教师若期望一个学生变“坏”，那么他（她）也会变坏。这个是已经经过实验证实的心理现象。因此借用古希腊神话中的典故把这种现象称之为“皮革马利翁效应”。

来自集体的期待改变了个体，这个可以理解为集体潜意识概念的初步体现。但实际上游戏里进一步表达的是“认知改变世界”这个理论。为此不惜采用了最荒诞的手法来体现——以后，全世界流传范围最广、最有影响力的传闻代表大概就是“希特勒没有死亡”了。因此在剧情里我们看到，当整个城市的人都因为一本伪造的学术著作，而陷入了“希特勒会来这里夺取埋在地下的宝藏”的恐慌中时，希特勒就真的带着他的军队出现了。

当然，实际上在剧中，这个希特勒和他的军队只不过是人心造出的幻影而已，剧本明确表



明了这点。但是因为人们相信，于是就真的出现在了人们的意识里——手法让我想起了现实中一些真实的集团歇斯底里事件——城市里传闻出现了来历不明的怪物，于是随着传闻的升温警方开始大量接到目击报告，很多人信誓旦旦地发誓看见了怪物，甚至还有人被怪物抓伤。但后来证明这不过是一场子虚乌有的混乱罢了，因此随着传闻的退热目击报告也随之消失了。

20世纪初期开始的UFO、外星人目击高潮其实也是一样的事件。并非火星人真的大举入侵地球了，而是每当媒体掀起外星来客报道高潮时，各类目击案件、遭遇事件也会立即随之显著上升，这其实就是集体潜意识的作用。固然用这点来完全否定外星人的存在并不合理，但“UFO目击热潮”本身毫无疑问是一种由于外星人这个概念而引发的心理现象。

每当媒体爆炒UFO、大量公众相信UFO存在时候，就会有大量人亲眼目睹UFO——这不就是“传闻变成真事”了吗？

这类传闻对象可以不光是怪物、UFO，也可以是杀人魔、偷窥狂、一个并不存在的凶手可以闹得整个小镇人心惶惶，人人自危，最后家家户户置办枪支以自卫，摩擦造成的流血事件随时可能发生……这些都是“传闻变成真事”在我们所处的现实中的反映。只不过游戏剧本里采用了更加夸张、荒诞但是明确的手法来刻画这个主题罢了。而且，和现实一样非常注重媒体起到的作用，这类事件里，大众传媒实际上是起到了改变了大众心理的作用。因此游戏剧情里每一件“假事成真”的传闻，都经过了媒体彻底的渲染

上面说过了，P系列着重于人的心理分析，外部世界则变为了辅助心理描写用的布景——这个世界完全可以不需要完全符合现实，只是达成描写目的的工具罢了。所以其实在玩P系列的时候，没有必要去追究环境细节上的真实（比如P3里那个只在影时间里突然出现的塔。纠缠于“一小时内怎么可能造出这么高的塔来？这在物理学上根本就是不可能的嘛！”这类细枝末节上的真实的话，反而会阻碍了理解剧本中要表达的心理学上的真实了。

神话原型就简单了。这里就不涉及荣格理论里对于原型长篇大论的解说了。还是用我自己的语言解说吧：

神话原型是人格面具的一种，也是PERSONA系列里真正采用进游戏系统的人格面具（毕竟说实话，学生、经理、教师之类“人畜无害”的人格面具实在很难跟游戏系统组合起来）。神话原型是人类心理愿望的体现，因此全世界不同民族都会有着非常相似的神话——的神话例子：一个英雄成长起来以后，离开母亲出外冒险（这其实是人长大以后离开母亲的庇护的心理反映。为了给人足够的自信来独立，这个人必须是个英雄人物）；途中遇到一些帮助他的人（这象征了人的成长历程中来自他人的帮助。也就是社交关系。人无法离开社会生存，正如所有神话中的英雄始终要依靠他人的帮助才能完成杀死龙、怪物等丰功伟绩）；最后一个阶段，多数神话中的英雄或多或少都会成为权威的反抗者，反抗对象可以是人间的国王，也可以是天庭的统治者（这象征了子女对于父权的反抗——是对于儿童时期在心里拥有绝对权威的父亲的超越——很多读者应该都有过小时候被爸爸打屁股的经历吧？那么从什么时候开始，你突然发现自己不再惧怕父亲的巴掌，发现原本高不可攀的父亲原来个头比自己还矮了呢？这个时候就是你在心理上超越父亲的权威的时期了。当然，母亲养大的单亲家庭就不存在这种心理）。

这种三部曲式的经典套路看起来似乎平淡无奇，实际上在全世界的神话、传说里都能看到。原因就在于神话毕竟不是历史，更多地反映的是人的心理而不是纪实，所以我们会在神话里看到许多全世界共通的角色（英雄、母亲、父亲、龙、怪物、战友、暴君等等）。而简单地说的话，这里的这些英雄、母亲、父亲、龙、怪物、战友、暴君等角色，就是所谓的神话原型了。在不同民族不同地域的神话里，改头换面，一次又一次上演着同样的模式。而这种模式本身是超越国籍、民族的共通心理。老外看孙猴子反抗天庭的故事也会觉得很爽快，而中国人看白雪公主也会痛恨后母的恶毒。因此可以说神话原型也是人类共通的，不同的人种，对于同一个神话原型会有相近的心理认同——PERSONA系列里，这些神话原型以人格面具的形式显现出来。

游戏里对于PERSONA的定义是：“人的潜意识中的另一个自己。当人内心充满恶魔一般的残酷时，恶魔原型就会从潜意识中浮上，于是人会真的变成恶魔；人内心充满神一般慈悲的时候也同理，对于人格面具的认同会使得人觉得自己真的成了神”初看起来很荒诞，其实联系上面的“当学生相信自己是被老师认可的好学生时候，这个学生的成绩就会明显提高”的实例就明白了，只不过现实中的人格面具极少涉及神与恶魔这类极端的形象罢了。

说到这里，我想起了有名的军神上衫谦信——信自己就是军神毗沙门天，并因此真的如军神一般所向披靡。关于这个例子，如果历史上的谦信不是有火星人暗中相助的话，就只能解释为他为自己打造了名为毗沙门天的人格面具，并且自我与人格面具产生了混同（参考上面说的做官久了就自以为高人一等了的例子）。此外还有相信受到天使启示的圣女贞德，甚至还有更早期的一些宗教奇事，分析起来其实很可能都是当事人与自己的人格面具产生了混同……当然这些就扯得有点远了。

神话原型是人格面具里最极端的例子，在游戏里选择这些人格面具来代表角色们潜在的一面。并依靠原型的力量与SHADOW斗争。本身这些都是属于心理学范畴的事情，难于理解，但是游戏里通过很直观的方式给表现了出来。

总结一下4个词汇在游戏剧本的简易含义：PERSONA＝原型＝剧中人物佩戴的人格面具。SHADOW＝剧中人物努力逃避、抗争的负面心理。集体潜意识＝PERSONA与SHADOW抗争的舞台

这样就基本上OK了。P系列其实并没有洋洋洒洒的术语辞典，世界观的关键部分一共就这4个词汇而已。

读者可以记住，不管P系列的剧情看起来多么高深莫测，只要拿这个概念去解析的话，全部都可以迎刃而解了。

以下，再对于过去作品的剧情做个简单的回顾：





昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，俄然觉，不知庄之梦为蝴蝶与，蝴蝶之梦为周与。——《庄子·齐物论》

以上文字出自《女神异闻录》片头。借用中国著名的“庄周梦蝶”的典故，点明了全系列的主题。庄子是蝴蝶，蝴蝶也是庄子，如同水的三种形态本质都是水———PERSONA的关系，就是庄子与蝴蝶的关系。这段话就是对于P系列主题的概括。

PERSONA·女神异闻录

英文名PERSONA·BE YOUR TRUE MIND
1996年在PS上推出的系列第一作。

女神异闻录的剧情主线，讲述一个长期卧病在床的女孩子，因为长期的病痛和对于健康生活的向往，精神分裂为了几个独立的人格。女孩子的SHADOW独立以后具备了强大的精神力量，令到本来处于人类心理中、虚幻的恶魔原型化为实体出现在现世。

这种能力被名叫神取鹰久的男子利用，给所在的城市带来了灾难（其实这段背后还有文章，不过这里就不细说了）

女孩子的同学——年轻的PERSONA使者，和女孩子的分身（人格之一）一起打倒了神取，说服了女孩子的SHADOW。最后女孩子分裂的人格归于统一，一切成为高校时代的一段青春回忆。

异闻录的故事由本篇“SEBEC篇”和隐藏篇“雪之女王篇”组成。雪之女王篇长度完全不逊色于本篇，讲述了另外一个独立的故事。与其说隐藏篇，不如说是剧本的表里篇来得合适。

容易引起玩家共鸣的主题，个性鲜明，对于高中生来说极有亲切感的人物，亦真亦幻的剧情，令这一作在开拓新的玩家群上取得了很高的成就。加之当时日本经济繁荣等因素，取得了全系列单作最高销量。

但从游戏系统来说，异闻录并不算成功。打出了革新的旗帜，却无法舍弃旧作的衣钵。继承自真系列的主观视点迷宫和阴暗的气氛，以及恶魔对话和合成系统，令不少从未接触过女神系列的新玩家望而却步。此外战斗演出过于冗长（可以算全系列里最慢的），遇敌率高却无法驱敌（除此以外的任何一作女神系列都有不遇敌的驱敌道具）、迷宫复杂却记录点稀少等种种界面上的不亲切，使得大部分玩家都未能坚持到游戏通关。

从女神系列的角度来看，异闻录是一作继承了女神系列诸多特点的外传作品。但是从一个独立的品牌角度，从“PE-RSONA”而不是“女神转生外传”的角度来看的话，这一作还尚未和女神系列拉开足够距离，从系统到世界观都还不够独立。也因此造成了“针对新人开发的游戏，却只在女神的老玩家中获得一致好评”的怪现象，给续作的销量造成了不良的影响。

做完魔神系列和异闻录配乐以后，作曲者青木就遭遇车祸去世，使得这一作成为青木风格最后的绝唱。

（从异闻录开始，神魔不再是传统的分类而是以塔罗牌来划分。绘画风格古雅，精美程度超过后来作为续作的罪与罚。印度的主神毗湿奴被塑造为PERSONA中的代表。因为神话中毗湿奴有10个化身，每一个既是也不是毗湿奴，所以最适合用来代表人与PERSONA的关系。）

PERSONA2·罪

英文名PERSONA2·Innocent Sin“天真的罪”，借用作品的英文副标题来概括这一作的内容再合适不过了。



几个幼小的孩子，因为不愿意失去重要的友情而犯下过失（SHADOW的形成），内心里背负着罪的烙印各奔东西。过了十年以后，相互已经不认识的这些孩子再次聚在了一起。此时，其中的一个孩子开始向其他人追讨过去的罪，PERSONA与SHADOW的对立再一次展开。

天真无邪的孩子，头脑里还没有各种观念的约束，更没有形成自己的人格面具。

因此人们常说孩子是世上最真诚最纯洁的人。但也因为毫无世故，孩子比世上任何人都更加忠实于自己的欲望。在成年人可以把自己的欲望隐藏在面具下的时候，孩子却可以毫无顾忌地索要天上的星星水中的月亮——这种欲望丝毫没有任何邪恶的动机，纯洁得透明。

“天真的罪”就是讲述这样一个孩子因为自己无邪的欲望而犯下罪过的故事。

这一作成功描写了年轻人之间难以割舍的友情，探讨出于天真的冲动而犯下的过失，打动了无数玩家的心，即使是已经不再是学生的人，也都有童年的回忆吧。虽然主要角色都是学生，但作品暗线已经脱离了校园青春剧的范围转向心理的探讨，走出了if以来校园题材局限于青春讴歌的局面。

剧本演出上，用近乎荒诞的手法强调意识对物质的影响，甚至出现了流言化为现实、心想事成、传说中的纳粹军团真的出现在现代都市等寓言剧式的演出，造成剧本难于被玩家普遍理解，进而发展为不少老玩家指责作者胡编乱造的遗憾局面。

作为异闻录的续集，时间放在三年后，但剧情基本和前作没有联系。系统上做了令人咋舌的巨大变动，取消了从来的主观视点———这一点大概也是传统的女神系列最不易让人亲近的原因之一，取消了恶魔合体，整体气氛从旧作的阴暗变得明快、充满生活气息，即使是冒险的迷宫也不再是阴暗压抑的魔宫，而是校庭、超市、博物馆等熟悉的生活场景。

综合方面，切实向着容易为大众接受的方向靠拢，洗褪了不少真女神系列不易接近的印象。画面尽管不能和同期的PS大作相比，战斗演出也逊色于异闻录，但不一味拟真，而是带有2D风格的3D画面（有些像超任的2D画面），看起来也很清爽利落。

顺便一提，罪的最终BOSS就是各位角色们的父亲的集合体——人物们通过与SHADOW的战斗完成了自我的调和（剧中每个人都不是消灭了自己的SHADOW，而是坦然承受了自己的SHADOW与之共存），最后再完成对于父权的超越，完成了成长的第一步。

PERSONA2·罚

英文名PERSONA2·Eternal Punishment

“等你成为大人就懂啦！”相信不少读者小时候对父母、长辈提出疑问时候，都得到过这样的回答。成为大人就真的什么都懂了吗？大人难道就不再有疑问了吗？——《罚》的剧本就是探讨这个问题，将笔锋转向二十岁前后的“准成年人”，描述他们内心的这种困惑，为所有的“内心还是孩子，身体已经是成人”的玩家准备的作品。

突然之间就不再是学生：就像神话中的英雄一样，必须离开父母的庇佑孤独走向社会。可惜现实并不总是有美女和珍宝的，在社会中求生其实比和有形的恶龙搏斗更为艰难——更何况你还不是神话中的英雄。

不想长大，但是岁月不饶人——将这样只有准成年人才会体会到的烦恼在看似荒诞的剧本中慢慢地流露出来。这就是罚的剧本特色了。

前面说过，PERSONA的心理学含义是人格面具，一个人的社会角色同样是面具之一。罚的剧本，就是讲述了一群准成年人对于自己应该扮演角色的苦恼和困惑——对于属于自己的面具的寻找。

罚的人物群像大致如下，基本上都是些很平凡的人：

新闻记者舞耶，终日处于繁忙的工作和来自上司、同事的多重压力，身心疲惫不堪。

舞耶的舍友芹泽丽，从学生时代起就处于舞耶的阴影下，成绩平平，经历多次恋爱失败，毕业后做起女性内衣的销售，属于没什么一技之长那类平凡的女人。

刑警克哉，父亲死后为了拉扯弟弟放弃了原本的梦想，选择了薪水较高的刑警，终日与枪支和罪犯打交道。

窃听专家“报复”（伪名），原本是警察，因失误导致搭档丧生，从此放弃了原本的人生，改名“报复”只为了等待复仇的日子（这个人的剧情段之本身很俗，当作警匪题材来看的话只能算三流。但是作者的目的并非描写警匪题材）。

这里的每个人都是年龄上已经成人，但尚未学会融入身边的环境，尚未学会寻故，尚未找到属于自己的成人面具的孩子。他们因此为自己的角色而感到怀疑、困惑、苦恼。

而贯穿上下部，真正的主人公周防达哉，则是个逃避长大的孩子。

懂得放弃是成人的特征——即使放弃的是亲情、友情、爱情这样难于割舍的东西。达哉在《罪》里因无法放弃友情而犯罪，因此在《罚》里必须放弃友情来作为惩罚——这就是两作副标题Innocent Sin和Eternal Punishment的含义，也是周防达哉从孩子走向大人的成人仪式。

《罪》里的那群孩子使用自己的PERSONA与SHADOW争斗，最终完成了人格的统一，超越了父亲的权威，完成了从儿童到大人的第一步。

《罚》里的那群大人，则是困惑于自己的社会角色，在PERSONA与SHADOW的争斗中最终找到了属于自己的人格面具，充满自信地走向社会舞台。

看到这里读者大概也明白了，P系列其实根本就是在描写角色的心理，剧情里一切看起来惊天动地的事件、一切斩妖除魔式的演出，其实都是为了描写心理服务的演出罢了。世界是“虚”，人物的内心才是“实”，则是P系列处理人物与世界的关系上，最不同于王道RPG的地方。

通过以荣格心理学为基础构筑起来的唯心主义的世界观，和荒诞剧式的剧情表现，PERSONA系列走出了女神系列的框架，拿出了自己独有的，探讨人性的命题。

系列总标题“PERSONA”的含义，也在罚的结局得到了完成和升华。

也因此罪&罚做为一个完整的上下篇，成为女神系列里心理描写的最高峰，也成为我个人一生难忘的游戏剧本。

～结束语～

但创新所要冒的风险也很显著，对于已经将唯物主义视作基本人生观的大部分人来说，从唯心主义视点出发构筑的剧情是难以理解、荒诞不经的，哪怕这只是一个虚构的游戏剧本也难以接受。尤其是将“认知决定事实”“精神决定物质”观念发挥到极致的PERSONA2的剧本，至今理解者寥寥，被老玩家骂为异端猛烈抨击。不能不感叹人类的本性对于不符合自己观念的事物是何等的残酷。

这次的P3，由于发售前情报实在太少，目前实在难以判断P3在剧情上与以前连作有多少联系。是否继承了从异闻录到罪罚的世界观，以及到底继承了多少，这些也都无法确定。

从目前看到的情报来看，SHADOW不再是栖息在每个人心里的阴影，而是只在特定时间、特殊的塔内出现的怪物了。单从表现上看，已经与传统的monster无异了（异闻录到罪罚，对于SHADOW的定义是等于人类自身）。也许真的如制作监督所说，这次是一个完全全新的开始。

不过也因此，没有玩过以前作品的玩家都可以放心了。目前看来，P3在剧情上是完全独立的，新玩家不用担心没有玩过前作而看不懂，放心大胆地玩吧。

这篇文章，说到底也是一篇对于从异闻录到罪罚的回顾。文中的四个概念到底有几个能够应用于P3，这个还是得要等到游戏发售以后再来看了。

□文/monkeyking





VALKYRIE PROFILE SILMERIA

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

PS2	本刊译名：北欧战神传2希尔梅莉亚			CERO A
	SQUARE-ENIX	7800日元	2006年6月22日	
角色扮演	DVD-ROM×1	日版	1人	67KB

讲述诸神和人类之间的绚丽战争 见证时间的流逝与历史的动荡

被编织的命运
将走向何方…

旧的传说落下帷幕
当命运女神的翅膀
被神的野心折断时
新传说又一次苏醒

灵魂是什么？心是什么？神是什么？命运是什么？时间是什么？生命又是什么？在这无尽的疑问中人类追寻着不完全的答案，生存着。

——题记

乌云笼罩着如同空壳一般的古堡，在悠长的时间中，这庞然大物如同沉睡着一般远离了尘世的喧嚣。其中沉睡着的是什么？恐怕无人知晓，一道闪电从天而降。耳边传来一阵阵呼唤声。

“来了。”

“什么。”

“还不明白吗。”

“为什么会明白。”

“完全不明白。”

“来了就是来了。”

“没错，醒来吧，阿莉希亚。”

少女猛然睁开了眼睛，空旷得让人生畏的房间中无助的少女眼前的整个房顶都化为仿佛将会吞噬一切的光芒。奔跑，躲避，仿佛有一个无形的力量在驱使着少女，但是身后的光芒却如影子一样一直跟随着她。一只长枪划破夜色拖着细长的尾巴如同一颗陨石般落在了少女面前，眩目的光芒如同警告。

一个威严而冷酷的声音随着头戴羽毛发饰的身影从光芒中浮现：“回去吧，希尔梅莉亚。”

少女的眼中突然闪现出让人难以置信的锐气与坚定：“瓦尔哈拉，我不会回到那里的！”

长枪的光芒在少女的手中暴长，带出一道光弧的长枪引发了一场爆炸。烟尘散去，黑色的铠甲上却没有沾上一丝灰尘。

“还是要违抗奥汀大人的旨意吗？也好，但是我不保证迪班的安全。”只留下一个嘲讽般的笑容，头戴羽毛发饰的女性转身离去。

不知跑了多久，素洁的月光下铃兰草原上雪白的花瓣随风飘扬。似乎是被这迷人的景色吸引，少女停下了脚步，耳边又出现了那个声音：“谢谢，已经没有退路了。”

少女若有所思地抬起了头：“是啊。”

少女转过身，在飞舞的铃兰花瓣中迈开了脚步，踏上一条没有目的地的旅程。

第一章 背叛神明之人

索尔淀，一个普通的海港，而和迪班隔海相望地理位置使得从这里发出的航船成为通往迪班唯一的通路。

这是平平无奇的一天，在海面海鸟掠过，河流上悠闲的船夫控制着小船，所有人都重复着自己的生活。没有人发现一个不速之客的到来。阿莉希亚，迪班公国的公主，但是



↑诸神的使者艾莉和阿莉希亚的第一次会面。

在数年前不知为何被一个人送到了偏僻的古堡之中。没有人知道她的身体里还依存有另一个人格——女武神希尔梅莉亚。

女武神瓦尔基莉是受奥汀之命收集战魂的下级神。瓦尔基莉共有三位，大姐艾莉，二姐蕾娜斯，三妹希尔梅莉亚，三者共用一个身体，奥汀会根据不同时期任务的需要选择不同的人格来完成挑选战魂的任务，而其他两位则会以转生到人间的形式沉睡下来，三姐妹不断地转生在天界和人间，维持着两者的平衡。然而这一次无法接受奥汀横暴做法的希尔梅莉亚却拒绝了奥汀的召唤，和收集来的战魂留在了阿莉希亚的身体里。为了躲避奉命来将希尔梅莉亚带回神界的艾莉，阿莉希亚一路来到这里。

在索尔淀的街道上，希尔梅莉亚和阿莉希亚因为今后的去向发生了争执，天性善良怯懦的阿莉希亚只想着逃避，而希尔梅莉亚则要向迪班的国王说明情况，运用王国的力量迎接奥汀的挑战。没有人知道这看来有些滑稽的争吵竟然将决定迪班甚至整个世界的命运。最终在希尔梅莉亚的固执面前，阿莉希亚选择了妥协，她决定去迪班告诉父王将要发生的一切。但是究竟是出于使命感还是对父亲的思念，她自己都不太明白。

阿莉希亚走进了酒馆，通往迪班的船原因不明地停航，这一切似乎早在希尔梅莉亚的意料之中。而一个坐在角落中的年轻冒险者却吸引了她的注意。希尔梅莉亚示意阿莉希亚邀请那个青年一同前往迪班。根本不善和人交涉的阿莉希亚的邀请却是一点说服力都没有。无奈希尔梅莉亚只好亲自出面。在说服青年一同前往迪班后，希尔梅莉亚说出了前往迪班的方法——穿过隐藏在树林中的地下通道。

阿莉希亚和希尔梅莉亚之间的交流时的喃喃自语却引起了青年的怀疑，一连串的疑问接踵而来，然而希尔梅莉亚的回击也是格外有力：互相不明底细这一点是彼此彼此，只要目的一致就已经是一个同行的充分理由，其余的事情还是不要多问的好。这时阿莉希亚终于也得知了这个青年的名字——鲁法斯。

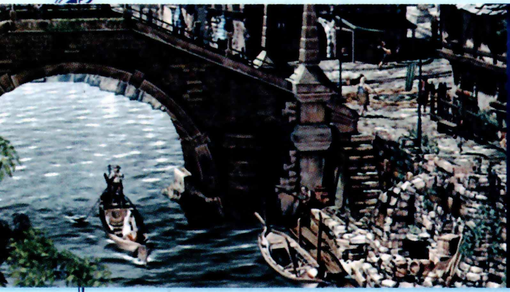
充满瘴气丧失之森林，夕阳下血色的天空仿佛昭示着曾经发生在这里的一出出惨剧，彷徨的不死者在这里将自己的怨念化为新的悲剧。这悲哀的轮回就和发生在每个人身上的事情没有什么区别。



↑命运般来到铃兰草原，新的故事就此开始。

阿莉希亚和鲁法斯踏入这片拒绝生命存在的树林，欢迎他们的是热情的不死生物。在鲁法斯大吵大闹时，希尔梅莉亚展示了自己的能力——将生命之树的能量具像化为光子束缚不死生物。超度了几个亡魂后，在地下

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.







通道前，希尔梅莉亚又借助阿莉希亚的身体向鲁法斯展示了她所具有的另一个能力——通过物品上残留的思想将寄宿在她身体里的战魂实体苏生。这让鲁法斯吃惊不已，但是因为有那一番警告在前，因此他也乐得用一段玩笑把事情蒙混过去。

在一座断桥前阿莉希亚突然停下了脚步，地面上隐约显现出一些奇怪的纹路。擦去泥土，一件已经锈迹班驳的垂饰展现在眼前。突然，绿色的光芒从上面的宝石中发出。阿莉希亚仿佛看到了幻象。

列队的士兵，痛苦的女性，哭喊的小女孩。一座桥隔断的仿佛是回忆，阿莉希亚没有说出一句话，只是默默地选择了离开。一柄插在地上的大剑却又让她回过了身。寄宿在希尔梅莉亚体内的战魂迪兰借助大剑上残留的思想恢复了形态，并作为一个忠于迪班的战士对阿莉希亚宣誓了自己的忠诚。复活在面前的重



←日间的铃兰草原一样风景如画。

战士让鲁法斯多少有点吃惊，但是他还是以调侃的语气出发关于路线正确性的疑问。然而在希尔梅莉亚和迪兰的默然面前这就像一出蹩脚的单口相声。

在接近出口时迪兰因为鲁法斯那种不太尊敬阿莉希亚的态度而和他吵了起来，希尔梅莉亚厉声终止了这种无意义的争吵，而把一个近在眼前的问题提了出来——这附近可能栖息着由忠于迪班王家的灵魂化成的“守护兽”，听闻此言，仿佛对任何事情都满不在乎的鲁法斯也露出一丝不安。然而不巧的是话音刚落守护兽便出现在了面前。战斗中的表现并不像他表现出来的那样懦弱，身披重甲的守护兽在阿莉希亚以及战魂的猛烈攻击下再次化为了灵魂。

当走出地下通道时，夜色已经把迪班重重包围，月光下星星点点的萤火虫点缀着这个已经睡去的城市，再次回到这里的阿莉希亚发出了怀念的感叹。而鲁法斯像是躲避什么似的想要匆匆离开。然而当阿莉希亚请求他一起去见国外时，如同察觉到什么似的竟然从他的口中说出“瓦尔基莉”这个词，“艾莉、蕾娜斯，希尔梅莉亚”这三个名字的接连出现后他又质问起希尔梅莉亚是不是在收集迪班逆神的证据。希尔梅莉亚没有为自己做任何辩解，而仅仅是说出了自己的目的：告知国王奥汀的计划，让其做好战斗的准备。当得知了希尔梅莉亚的真正意图是对抗奥汀时，鲁法斯不安地盯住了自己手上的一枚戒指，他的回答却是那么地斩钉截铁：“我陪你。”

当旅途开始时，所有人都有一个明确的目标，然而当旅程结束时，却不会有人知道自己身处何处。

第二章 迪班之暗

关于“三贤者”的种种传闻，街道上立志成为骑士的少年，深居简出的国王，迪班似乎并不像外表那样平静，仿佛有一种肉眼不可见的东西在城市之下涌动着。当通过暗道进入城堡时，鲁法斯提出去彻底调查一下事件的真相，而阿莉希亚也说出了能够提供帮助的人的名字——青梅竹马的玩伴，三贤者之一的达雷斯。然而希尔梅莉亚却像在躲避什么似的没有再出现。

踏入地下室时，大群的怪物涌了出来。王宫的整个地下室仿佛成了怪物的巢穴，更有一个奇怪的装置被安放在这里。这到底是怎么一回事？带着这样的的疑问，阿莉西亚进入了地下室的最深处。这里的景色让人目瞪口呆，形如棺椁的培养皿里盛满了绿色的液体，而浸泡在里面的正是横行在地下室的怪物。不能接受这一切的阿莉西亚痛苦地抱住了自己的头。为什么会这样？这一切到底是谁干的？她却没有时间苦恼这些，一只丑陋的变异生物从天而降，外露的骨骼，章鱼般的触手，但是迪兰却承认它是自己的同伴，他依然还能听懂对方的话语——我已经对巴尔巴罗萨王失望了。一场无可避免的恶战，怪物最终倒下了。但是那直到最后都没有停息的叫声仿佛是诅咒，又仿佛是哀号。

人类究竟是什么？能做出这样事情的人还算是人吗？阿莉西亚没有问出这样的问题。她大概害怕得到答案，无论是怎么样的一个答案。

推开尽头处的大门，里面是一间书房，猩红色的魔法阵，沾有血迹的书籍，在烧瓶里变换着颜色的液体，在一个堆满书籍的角落中，阿莉西亚终于发现了一个消瘦的背影。达雷斯失去光泽的眼睛中却透着惊恐：

“阿莉希亚，你为什么会在这里，这不是你该来的地方。”

而当阿莉希亚问起原因时，达雷斯却答不上话来。

鲁法斯和迪兰一起为达雷斯做出了解释：在做着关于龙宝玉的不可告人的研究。

达雷斯最终说出了那个埋藏在他心中太久太久的秘密：“迪班的计划是对抗诸神。”

“达雷斯，我们好像发誓要把这个秘密带到棺材里啊。”

紧闭的大门突然打开，沃尔扎和盖因两位贤者背光的面孔上如涂白垩。随即两人身后又出现了一个人，高大魁梧的身材和一身的霸气让人不由地感到一种无形的压迫感。

“父亲！”面对自己朝思夜想的父亲，阿莉希亚冲了上去。国王却一掌推开了她，冷峻的面庞上没有一丝一毫父亲的慈爱：“我的女儿早就死了，无论你是什么人，都没有资格叫我父亲。”

带上已经无所适从的阿莉希亚，鲁法斯和迪兰退出这间诡异的书房。

国王和另外两位贤者迅速下达了追捕阿莉希亚的命令，只有达雷斯还跪在地上，那声音近乎哭泣：“为什么？只差一点点了……”

当逃出地下室时，一团光芒化为艾莉出现在阿莉



←鲁法斯会一直陪伴着阿莉希亚。

希亚面前。希尔梅莉亚与艾莉展开了一场论争，因为有神的存在才有人类的诞生，才有人类社会的繁荣与秩序，但是人类是否永远都只是神的附庸，人类能否拥有自己的意志，开创自己的未来？迪班萌生的反抗的萌芽，究竟是在追寻真理还是叛逆神明？傲慢的艾莉和倔强的希尔梅莉亚之间找不到任何交点。正当艾莉准备亲自杀掉阿莉希亚时，锈迹斑斑的大剑和疾风一般的利箭同时阻挡在她的面前。

似乎是对鲁法斯和迪兰有所忌惮，艾莉最终选择了离开。国王和两个贤者紧随而来，面对从四面八方而来的追兵，似乎只剩下投降一个方法。

“驰骋于天空之翼，与我同行！”

突然呼啸而至的光球视大群的迪班士兵如无物，将一道结界设置在阿莉希亚等人周围，躲在角落中的一个人影闪入结界，一道光芒闪过，三人瞬间消失得无影无踪。



使用传送魔法的人自称雷扎德·沃雷斯，是三贤者的弟子，虽然也参加了研究，但是他认为这样的研究太过危险，因此才出手帮助了阿莉希亚。关于研究的具体内容，雷扎德做出了这样的解释：

“国王的目的是制造一个封闭的时间轴，逃离死亡的命运，创立一个脱离于人界、神界、冥界之外的崭新世界树，也即是，和神诀别。”

这太过庞大的计划无法用一般的方法来达成，在经历过无数次的失败后，三贤人得出只有找到龙宝玉才可能实现的结论。龙宝玉是支持着这个世界的能量来源，并且有毁灭这个世界的力量，无论迪班本身的行为是对是错，将它用在研究上行为本身无疑是危险也是愚蠢的，四人决定下今后旅行的目标——在迪班和诸神之前寻找到龙宝玉，阻止无谓的争端。

当到达安全地带准备休息时，雷扎德对阿莉希亚的双重人格显示出非常大的兴趣。然而他却巧妙地拒绝了希尔梅莉亚对他进行目标读取的提议，迪兰和鲁法斯也如同隐瞒了什么似的不愿接受。

当众人睡去时，望着天上的明月，雷扎德的脸上露出了一丝得意的笑容。

第三章 巡行的思绪



在迪班残留下的记录中，科利安多尔是最后保存龙宝玉的地方，但是现在这里却只是一个平静的小村庄。在村口的对话之中迪兰甚至透露了一个阿莉希亚都不知道的事实--建立迪班王国的正是守护龙宝玉的守护者。在村中虽然没有收集到任何有关龙宝玉的情报，然而附近的一个遗迹却引起了希尔梅莉亚的注意。

古老的遗迹，时间的流逝让这里面目全非，但是那雄伟的轮廓依然能让人感受到这里全盛时期的景色。传说龙宝玉一直以来就是被安放在这里，虽然多半已经被转移，但是通过残留的思想也应该能找到些许线索。

遗迹复杂的地形让鲁法斯在休息时抱怨连天，雷扎德则表示这样是为了防止不死生物靠近龙宝玉而设计的，他还像欣赏一件艺术品似的饶有兴致地拿起一块盗墓者的下颌骨，并感叹道：“但是这样巧妙的设计反而会引起人的好奇心……”突然，迪兰警觉地向拐角处走去，另一柄大剑不期而至，脸上留有一道疤痕的男子和迪兰交峰一回合便各自退开，现场的空气却并不轻松。对方傲慢的态度让迪兰甚感不快。

就在战斗一触即发时一个英姿飒爽的黑发女战士出现在众人面前，喝止了脸上有疤痕的重战士。来者自称蕾欧奈，而那个重剑士则叫阿琉泽。蕾欧奈表示两人都是佣兵，来这里的目的只是想找点宝物聊以糊口，并以优厚的分成条件提出同行的要求。在蕾欧奈熟练的交涉手腕面前耿直的迪兰却并不买帐，也许在他看来一个高傲的骑士无论在任何情况下都没有必要与佣兵为伍，但是当他提出对方身份不明时，鲁法斯的反问却让他无言以对：“这一点不是彼此彼此吗？”在阿莉希亚的赞同之下，蕾欧奈和阿琉泽也加入了冒险的队伍。可是看到鲁法斯手上的那枚戒指时，蕾欧奈的表情却有些不自然。

与怪物和机关纠缠许久之后，阿莉希亚等人终于来到遗迹的顶端，但是迎接他们的却是一只双足飞龙，虽然不及龙的强大，但是御风的能力和有剧毒的尾巴也使阿莉希亚等人陷入了苦战，而鲁法斯精准的箭法又一次帮助了阿莉希亚。击倒双足飞龙来到龙宝玉的台座前，希尔梅莉亚依然迟迟不肯出现，在阿莉希亚的呼唤下，终于从台座上残留的思想中得知龙宝玉被送到了巴尔诺亚。似乎有所察觉的蕾欧奈想要继续同行下去，并表示自己对龙宝玉没有任何兴趣，她的目标只是安置龙宝玉的地方的其他宝物。希尔梅莉亚虽然有所怀疑，但是最终还是同意了蕾欧奈的请求。

走出遗迹时鲁法斯又发起了牢骚，更称来盗取宝物的阿琉泽为“臭小偷”，阿琉泽和迪兰一言不和几乎动起手来时，这时又是蕾欧奈圆滑地从中调停，劝开了阿琉泽。之后蕾欧奈也和鲁法斯一样一语道破阿莉希亚的另一身份--三个女武神瓦尔基莉之一希尔梅莉亚。而为了洗清自己身上的疑问，阿琉泽和蕾欧奈主动让希尔梅莉亚阅读自己的思想，没有发现任何结果，阿琉泽和迪兰也暂时握手言和。希尔梅莉亚更表示，三个女武神中能读懂人类内心的也只有她一个。

经过马不停蹄的长途跋涉终于来到了巴尔诺亚，这是一座以冶金和机械制造为中心的都市，虽然云雾使得天空并不是那么地清澈，但是街上到处都飘散着和平的气息。在街上没有打探到龙宝玉的直接消息，但是在市民处听闻附近有一座藏有宝物的水之神殿，于是阿莉希亚一行又马不停蹄地奔赴那里。

在水中神殿的水池边，阿莉希亚终于有机会放松一下因为不停赶路已经失去知觉的双脚，踢起的水花溅到脸上时清爽的感觉让她暂时忘记了旅途的疲惫。而蕾欧奈也在这时候走上来搭话，两人之间相互的尊重让他人也不禁感到格外地放松，特别是在阿莉希亚将阿琉泽称为“迪班值得信赖的同伴”时阿琉泽都有些不好意思地搔了搔头。而当得知阿莉希亚的目的和真正身份时，蕾欧奈也毫不惊讶：“从那不一般的气质就知道你一定是一位很有身份的人。”

守护着这里基座的守护兽是一只巨大的章鱼，在水中的战斗格外吃力，经过一番苦战，守护兽还是倒在了剑下，谁知鲁法斯却在躲避它的垂死一击时碰到了基座，戒指也随之掉落，蓝色的光芒瞬间把他包围，鲁法斯立刻痛苦地倒在地上。在希尔梅莉亚的提示下，把戒指戴回他的手上时，鲁法斯才渐渐地恢复了平静。

“虽然基座上设有结界，但是还不会强到伤害普通人的程度……”雷扎德像是在自言自语，又像是在提示着些什么。

雷扎德旁敲侧击的话语让鲁法斯失去了冷静：“我不是一个人类，而是半精灵。”

雷扎德却依然用那平缓口气做着说明：“半精灵？和神拥有同样的肉体，也就是‘神之器皿’。”

鲁法斯一把推开身边的阿莉希亚：“你早就发现了吧！我是奥汀专用的预备身体！只要出了什么意外，奥汀立刻就会转移到这个身体上。我就因为这个戒指而不会成长和衰老。”

“如果摘下来会怎么样？”

“如果摘下来，据说灵魂就会消失。”

鲁法斯的脸上露出之前从来没有过的厌恶：“我把一切赌在你的身上，如果打倒奥汀也许我就可以得到解放。像只畜生一样被养在精灵森林中的生活，已经让人烦透了。”

面对鲁法斯的愤怒，希尔梅莉亚终于开口说话，但是却冷淡得近乎无情：“一直都替你隐瞒着，没想到却因为你自己的不小心而暴露。”

“好在让这些成员知道了也没什么太不了的。”迪兰的安慰虽然有些笨拙，但是谁都能感觉出他对鲁法斯的关心。

雷扎德似乎得到了一个非常满意的答案：“没有无法反抗的命运，我们，都是同伴。”



←突如其来出现的女战士蕾欧奈。

“龙宝玉被送到了卡而斯塔多。”希尔梅莉亚如同什么都没有发生似的径直走了出去。在其他人都陆续跟随希尔梅莉亚离开时，蕾欧奈的嘴角闪现出一丝不可名状的抽动：“可悲的神的奴隶。”

追寻着残留下来的线索，到达因为战争而已经近乎废弃的沙漠村落卡而斯塔多紧接着又冒着肆虐的风沙穿越萨玛沙漠，阿莉希亚一行最终来到了被熔岩和烟雾包围的斯尔斯火山地带。在火山坑道中休息时，面对意志消沉的鲁法斯，阿莉希亚向鲁法斯表白了自己的心意：“我一直以为被神所玩弄的只有我一个人。这样说也许很失礼，但是，当听说你的事情我感觉轻松多了。终于找到了一个和我一样的人。”虽然鲁法斯的反应有些冷淡，阿莉希亚却依然讲述着自己心中从没向他人提起的过去：“当我知道希尔梅莉亚的事情后，我经常害怕得睡不着觉，如果在我睡觉的时候，希尔梅莉亚被召唤回去的话，我也就那样一同消失了，灵魂消失究竟是怎样一种感觉？”面对这样沉重的话题，心中并不比阿莉希亚轻松的鲁法斯终于强打起精神：“不要再管这些了，还是让我们赶紧找到龙宝玉给奥汀一个好看吧！”

在火山深处依然是扑了个空，但是一具冒险者的尸体却仿佛让身为佣兵的蕾欧奈有些惺惺相惜的感伤，她表示要亲手将其下葬，并让其他人先走一步。然而当其他人离去时，灵魂却从尸体中分离。这一切都看在雷扎德的眼里，但是他的脸上没有丝毫的惊奇和怀疑，那副坦然的表情反而更接近算计得手后的笑容。

当离开火山地带时已经入夜，疲惫的众人准备在树林中就地休息。体力不支的阿莉希亚险些摔倒，蕾欧奈上前扶住她时脱口叫出一声：“希尔梅莉亚。”当希尔梅莉亚警觉地问起她是怎么看出来的时候，蕾欧奈立刻就说出是从眼神。或许是因为太过疲劳，希尔梅莉亚一反常态显出格外脆弱的一面，蕾欧奈则寸步不离地跟在她的身边。让人不解的是，当希尔梅莉亚感觉不适呕吐起来的时候，背对其他人的两人如有默契一般交换了数个眼色。

夜已深，只有圆月高悬在天空中，其他人都已入睡，只有希尔梅莉亚与蕾欧奈还在交谈，希尔梅莉亚说有被姐姐疼爱的感觉，蕾欧奈却顾左右而言他。当希尔梅莉亚睡去，阿莉希亚醒来时，蕾欧奈和阿莉希亚之间又围绕着蕾欧奈真正想要寻找的东西是什么展开了一场小小的争论。当看到阿莉希亚躺下，蕾欧奈眉目间表情的变化也越来越扑朔迷离。



←艾莉毫不留情地杀死了阿琉泽。

库雷尔蒙菲兰宏伟的宫殿让人感叹这个国家的实力，城市的一切也是井然有序，然而战争的阴影和信仰的危机却仿佛已经将人们心中的都市摧毁。得到的情报指出了下一个目标——库罗萨斯遗迹森林。

夜晚，在众人围坐在篝火时，阿琉泽突然提出一个问题——为什么迪班会如此想要反抗神？迪兰给出了回答：在200年前，瓦尔基莉强行把迪班的国王作为战魂带到了天界，而在此后的200年中，奥汀更是一次次用横暴的手段让人们永难忘记这过去的仇恨。鲁法斯进而提出迪兰生活年代的疑问，同时揭示了迪兰战魂的身份，阿琉泽似乎对战魂颇有兴趣，几欲对迪兰动手动脚，迪兰难得地开出一个玩笑。平时不苟言笑的迪兰把大家逗笑，但是站在篝火之外雷扎德却只是冷冷地注视着一切。

被连绵不断的雨水所淹没的森林已经化为一片沼泽，在艰难的跋涉中，众人终于找到了一个可以歇脚的地方，关系变得很是亲密的蕾欧奈和阿莉希亚坐在了一起，蕾欧奈有意无意间提起身体里包含有神的精神和力量是怎样一种感觉，这却勾起了阿莉希亚痛苦

的回忆："她一直都一个障碍。被父母抛弃，被赶出自己的国家，被人疏远被人蔑视，对我而言，全是一些值得怨恨的事情。但是，如果没有她的话，迪班和整个人间界的命运也就无法改变，也包括我自己的命运。"蕾欧奈似有几分不忍，道歉之后便陷入了沉默，树林中噼啪作响的雨，却没有半分停息的迹象。

在沼泽深处击倒一头五头海蛇后，滂沱的大雨渐止。从残留的思想中又确定了下一个目的地——奉龙殿。

正当众人准备离开时，一只不死生物飘然而至，当雷欧奈和迪兰为了保护阿莉希亚而冲过去的时候，它却慌张地逃走了。蕾欧奈表示，据说在不死生物中除了大部分的好战分子，也有一些性格温顺，并不愿意去伤害人类。顾不上这些事情，阿莉希亚等人再次出发。

"您在看什么？"

"也并不是一定要接受惩罚的东西。"

"您意下如何？"

"不要小看不死人之王，下级的神看不透也是没办法的事情。"

"暂时就先这么看下去吧，当看完一切时再做行动也不迟。"

"总之既然找到了龙宝玉的替代品，那就先如此吧。"

当阿莉希亚来到奉龙殿的深处时，如火焰般熊熊燃烧的龙宝玉赫然摆在众人面前。阿莉希亚缓缓地托起了龙宝玉，就在所有都以为这将是漫长旅途的终点时。一把飞刀却将龙宝玉打飞。在众人还来不及对这突如其来的变故做出任何反应时，龙宝玉已经落在了蕾欧奈的手中。



虽然抢下了龙宝玉，蕾欧奈的表情在一瞬间却痛苦万分："不要让我杀死阿莉希亚。"然而随即她便现出了自己的真正身分——艾莉·瓦尔基丽。

感觉自己受到蒙骗的阿琉泽一怒之下拔剑冲向艾莉，但是在艾莉那压倒性的力量面前，他显得是那么地微不足道，黑色长枪像戳穿一层薄纱一样贯穿了他的身体。阿琉哲为自己这等同于寻死的行为加上了这样一个不算是解释的解释："如果雇主做的事情是一目了然的错事的话，我一定会毫不犹豫地当场纠正，因为我是一个佣兵......"

在阿琉泽作为一个战魂的归属问题上艾莉和希尔梅莉亚再次出现了分歧，虽然希尔梅莉亚暗示强行收取阿琉泽结果只会像之前一个加入不死生物军团的战魂一样，但是艾莉则表示之所以会发生这样的事情，是因为希尔梅莉亚的仁慈，她不会给阿琉泽这样的机会。没有再对剩下的人动手，艾莉只是强行收走了阿琉泽的肉体和精神。并留下忠告："希尔梅莉亚，你最好也在惹怒奥汀大人之前回到瓦尔哈拉。"

眼睁睁地看着这近在眼前的胜利被艾莉夺走，又目睹了一直以来同甘共苦的阿琉泽的惨死，众人心中都有一丝说不出的悔恨，但是他们也都明白，在取得龙宝玉的艾莉面前这一切都是无可挽回的。又是雷扎德提出了新的目标：龙宝玉已经被抢走，那么迪班一定就是下一个目标，虽然很可以只是一个抓捕希尔梅莉亚的陷阱，但是现在唯一的办法只有返回迪班寻找翻盘的机会。

"我们走！"

在同伴们的鼓励下阿莉希亚仿佛感觉到自己身上责任的重大，坚毅的眼神中渐渐出现了一个公主应有的威严与觉悟。然而雷扎德嘴角淡淡的笑容却像在预示着什么......

第四章 诸神的袭击

天界。瓦尔哈拉。

恢弘的神殿之上，望着艾莉抢夺来的龙宝玉，诸神之王奥汀甚是满意，并下达了全面进攻迪班的命令。虽然对奥汀的忠诚让艾莉无法去怀疑奥汀的命令。但是她还是婉转地问出了心中的疑问：这样做受到影响的恐怕不仅仅是迪班一个国家，整个人间界大概都将毁于一旦。得到奥汀不会毁灭人间界的保证后，艾莉便欣然前往。

"要我一起去吗？"

当丰饶女神芙蕾提出同行的提议时，艾莉似乎有几分无法表达的不快："没必要。"

当艾莉离去后，奥汀说出了自己真正的计划——失去龙宝玉的迪班不过是一只待宰的羔羊，把希尔梅莉亚与不死者之王聚而收之才是他真正的目的。面对奥汀的自信，芙蕾却似乎有些不安。

走廊上阿琉泽似乎等候已久，艾莉仅仅只是说了一句"前往迪班"。阿琉泽竟然也顺从地跟了上去。

当阿莉希亚一行穿越飘雪的斯卡比亚溪谷再次来到海港索尔淀时，迪班方向烧起的大火让隔海相望的船坞都飘散着一股烧焦的味道。看着自己的故乡被浓烟包围，阿莉希亚没有流出眼泪，更没有一句话语。与神对抗，她那娇小的身躯也许还抗不起这过于残酷的命运，但是那坚定的步伐却显示了绝对不会退缩的决心。

在穿越丧失森林和地下通道之后，等待阿莉希亚的竟然是一个阿瑟神族的少年乌尔。虽然是奉艾莉之命在这里阻击阿莉希亚等人，少年仿佛和希尔梅莉亚甚是熟识，没有半分战斗的意思，只是对着阿莉希亚从发型开始滔滔不绝地叙起旧来，就在希尔梅莉亚准备做出回应时，阿莉希亚却不再选择逃避而是用自己的方法表白了自己的决心：就算迪班已经毁灭，作为王族我也有义务见证她最后的瞬间。而当得知眼前的不是希尔梅莉亚而只是一个人类时，少年的态度也骤然间改变，手中的弓立刻搭弦上箭。虽然对手是神，但是在阿莉希亚的勇气面前，是没有什么可以阻挡她的。即使背负上背叛神明的罪名，前进的脚步也绝对不会停顿。

满目创痍的迪班城中正中，在民众惊恐的目光下断头台的铡刀被高高吊起。而在上面的正是迪班的国王，用丧失气节换来一条性命的沃尔扎和盖因避开了国王的目光。

"不要在意，你们都干得很好，我不会怨恨你们的。"

达雷斯被阿琉泽重重地扔在了地上，沃尔扎和盖因劝说他还是明哲保身为好，倔强的达雷斯却要和他所敬重的国王生死与共。

伴随着一道光芒，处决的主角艾莉降临在断头台旁。

"两个老的已经放弃了，年轻的却说要和国王一起。"阿琉哲报告着情况。

"王妃呢？"

"好像被那个年轻的藏在城堡的某个地方。死也不肯说。"

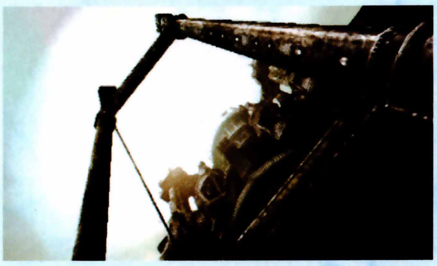
艾莉瞥了一眼趴在一旁的达雷斯："那就让他死。"

面对人群，艾莉宣扬着神的权威："就用你们的眼睛亲眼见证吧，你们那亵渎自然规律，背叛诸神的国王，这就是他的下场。！"

破空之至的利箭打断了她的演讲。艾莉似乎早就料到这一切。

"来做今生的生死之别吗？"

大门被推开，在民众的簇拥之下，阿莉希亚出现在艾莉的面前。看着断头台上的国王，阿莉希亚不由地叫出一声父亲，而国王也终于说出了她的名字。



←惨白的阳光和已经落下的铡刀。

"有意思，正好用来验证你们心意的对手出现了。"艾莉如同把一块骨头抛给狗一样把阿莉希亚推到了两个贤者面前。虽然战胜了沃尔扎和盖因，但是已经没有时间阻止艾莉。

"住手！"

在阿莉希亚的叫声中，铡刀无情地落下。

艾莉来到了阿莉希亚面前，并表示她将给阿莉希亚整理心情的时间，直到晚上才会将她带回神界，而后又踹了踹地上的尸体："没用的东西，这也叫三贤人吗，只能说迪班实在是太浅薄了。"

"真正浅薄的是你，女武神。"

"要是成为战魂那还是算了吧。"

两个贤者已经扭曲的面孔表示着一个再明显不过的事实——为了能够"生存"他们抛弃作为一个人类最后的尊严，将自己变成了不死生物。而在他们离去之前，又把药物用在了达雷斯身上。无意再纠缠下去的艾莉和阿琉泽一同离开，只剩下阿莉希亚和达雷斯度过最后的一段时间。

"国王所期望的只是迪班永远的繁荣与和平，而且没有谁比国王更希望你能成为一个普通的人，如此而已。是沃尔扎进言说为了实现这个目的就必须用到王呼之秘法，对于因此而牺牲的人，国王也是最感痛心的。最后，还有一件事要让我向你道歉，提出把你送到远方的是我，因为不想让你承担太重的心理负担。请你原谅我。"剧烈的痛楚让他无法再把话说下去，肉体上的变化渐渐侵蚀到了精神。

"可恶的女武神，如果没有你的话......"留下最后一声号叫，达雷斯也带着他全新的"生命"遁入了天空之中。



迪班毁灭了，然而希望却还没有破灭，战斗也还没有结束，如果不把龙宝玉夺回的话，人界必定会面临一场巨大的浩劫。雷扎德表示，对于阿莉希亚等人来说，鲁法斯是最后的王牌，拥有奥汀身体的他是最有机会获得与奥汀相抗衡力量的人。然而希尔梅莉亚的态度却并不乐观："如果鲁法斯自己没有相应的能力和气量，那也只是一纸空文。"

当阿莉希亚正准备到城堡里去寻找王妃的时候。一副棺椁却从里面被抬出，哀伤的骑士给阿莉希亚带来了新的噩耗："王妃，自尽了。"

出现在眼前的又是艾莉。面对这



夺取自己一切的女武神，阿莉希亚再也控制不住自己的感情，挥剑砍向了艾莉，挡开她的却是昔日的战友阿琉泽。面对迪兰的质问，阿琉泽表示，只想以这样几个人的力量对抗主神奥汀实在太不现实，与其反抗还不如服从。关于神究竟对人类有多大的控制权，艾莉和希尔梅莉亚再次展开了争论，依然忠于奥汀的艾莉最终拔枪相向：“如果你想通过战斗寻求一时的安慰，那就让我来做你的对手吧。”

战斗中，除了雷扎德，谁都没有发现两个狡黠的身影在周围晃动，就在希尔梅莉亚刺中艾莉的一瞬，两贤者跳了出来，强大的魔法阵将两人包围。希尔梅莉亚和蕾欧奈的灵魂也渐渐从两人身体中被分离出来——这竟然是只有神才能使用的王呼之秘法。

迪兰也显现出自己真正的身份——不死人之王勃拉姆斯。不费吹灰之力地击倒两个已经化为不死生物的贤者，他开始对着结界发起攻势，一旁的雷扎德也好像在辅助他似的拼命地咏唱着魔法，就在勃拉姆斯几乎突破结界时，芙蕾却突然出现在他的身后。全无察觉的勃拉姆斯被封印在水晶中，王呼之秘法虽然并没有完全成功，希尔梅莉亚的灵魂却已经不知去向。邪恶的波动，扭曲的时空，异样的魔法阵，即使感觉到有些难以名状的问题，芙蕾也只能带上勃拉姆斯的灵魂和艾莉返回神界。

对于人类能够发动王呼之秘法，芙蕾大感震惊，然而奥汀却毫不在意，表示虽然是闹剧一场，但是一来得到了不死人之王勃拉姆斯的灵魂，二来希尔梅莉亚多半也在那场不完全的“王呼之秘法”中重新转生了，可谓一举两得的好事，没有深究的必要。芙蕾虽然也向奥汀表示了自己心中的疑惑，奥汀却把一切都归结为勃拉姆斯强大的精神力。一切尘埃落定之时，奥汀进而公布了自己计划的下一步——毁灭整个人界。

第五章 看不见的手

阿莉希亚渐渐苏醒，除了一片废墟只有鲁法斯蜷缩在角落里。勃拉姆斯被带走，雷扎德下落不名，希尔梅莉亚多半也已经重新转生。已经没有任何对抗奥汀的方法和希望。但是，阿莉希亚和鲁法斯都知道绝对不能就此放弃。



←依然在沉浸在和平中的人界。

走出迪班城时，想起雷扎德所说的，鲁法斯下定决心，一定要登上世界树的顶端，取得智慧，成为真神，打倒奥汀。虽然阿莉希亚也愿一同前往，但是以人类的身体是无法进入神界的，即便如此，鲁法斯还是邀请阿莉希亚一同前往精灵之森。经过漫长的旅程，两人之间结成的牵挂已经无法割舍，现在，哪怕是多一分钟也好，他也愿和阿莉希亚在一起。

在精灵森林深处，鲁法斯寻找着通往神界阿瑟嘉德的道路，意外地发现一面岩壁竟然如同一道水帘一样可以随意穿过，当他兴高采烈地招呼阿莉希亚一起过来的时候，对于阿莉希亚来说那却是一面实实在在的岩壁。无助的阿莉希亚不断地敲打着岩石，但是那一下下都如同是打在鲁法斯的心上。他阻止住了阿莉希亚，然而这时一群阿瑟神族却突然出现在两人面前，见势不妙鲁法斯拉起阿莉希亚便跑，似乎是对身为半精灵的鲁法斯有着莫大的兴趣，打头的中年男子向手下下达了活捉两人的命令。

虽然暂时脱离阿瑟神族的追赶，无法一同到达神界一事却困扰着已经在心中暗暗发誓要生死与共的两人，鲁法斯甚至想到摘下戒指一死了之。阿莉希亚说出了自己的心声：能拯救人间，达成我的梦想的只有你一个。就在这时，两人又被发现，危机时刻，一个女性精灵救下两人，并把他们带到了一个秘密的藏身之处。



←阿瑟嘉德美丽的景色让人陶醉。

虽然女性精灵热情地对两人加以招待，因为之前的种种遭遇极端厌恶精灵的鲁法斯却不并领情。当女性精灵听说身为人类的阿莉希亚要前往神界时，说出一种可能——抛弃肉体变成不死生物。一个大胆到荒谬的想法也浮现在鲁法斯头脑中——让阿莉希亚服下丧尸之种，只让身体腐化，在精神受到侵蚀之前，用自己的戒指把阿莉希亚的时间静止。而在进入神界之后自己也就不再需要那枚戒指，这样两人就能一起前往神界。这近乎疯狂的想法让女性精灵大吃一惊。但是在阿莉希亚的心中，只要能和鲁法斯在一起，又有什么事情是可怕的呢？下定决心，两人决定返回迪班寻找沃尔扎和盖因研究室中残留的丧尸之种。在和女性精灵告别时，鲁法斯对精灵的看法已经略有改观，两人也知道这个女性精灵的名字——露萨莉艾。

在迪班找到丧尸之种后两人再次来到那面岩壁之前，但是当阿莉希亚刚刚服下丧尸之种身体还未发生变化时，阿瑟神族却再度出现，击退一批敌人后阿莉希亚已经无力再战，可是她的身体却还没有发生变化。千钧一发之际露萨莉艾突然出现吸引走了对方的注意力，趁这段时间，阿莉希亚终于穿过了那道墙壁，然而露萨莉艾自己却为此付出了生命的代价。

鲁法斯没有时间沉浸在悲伤之中，危机还并没有结束，在没有完全达到神界的情况下，摘下戒指的鲁法斯并支撑不了多少时间，两人必须在鲁法斯的灵魂完全消失之前穿越连接人间和神界的通道。拖着疲惫的身体，两人终于完成了这段最短暂也是最漫长的一段旅程。望着通往阿瑟嘉德的彩虹桥，两人紧紧地拥抱在了一起。

在击倒追随而来的阿瑟神族后，两人终于踏上了神界阿瑟嘉德的土地。此刻在神殿之上，芙蕾正苦谏奥汀尽快把勃拉姆斯的灵魂安置到人间以避免人间的毁灭，然而奥汀却表达了自己傲慢的想法：来自人类的反抗即使会使这个世界在一时之间产生动摇，但是这个世界控制权还是在神的手上，所以世界最终还是会回到自己原来的轨道之上。在芙蕾退下之后，奥汀感到了鲁法斯和阿莉希亚的到来。他拿起了带来胜利与荣耀的冈尔尼古之枪，决定亲手了断这一切。

在通往世界树顶端的道路上，鲁法斯又想起了为了保护他而牺牲自己的露萨莉艾，但是当阿莉希亚问起他在想什么时，不想给阿莉希亚增添心理负担的他只是说自己没想到能够来到这里，两人都深信，能够来到这里是两人共同努力的结果。而当看到那枚戒指时鲁法斯表示，在阿瑟嘉德时间是永恒的，即使摘下戒指也不会变成不死生物。

阿莉希亚却轻轻吻了一下戴在自己左手无名指上的戒指：“这是我幸运的护身符。”

“一点都不合适你，太大了。”鲁法斯避开阿莉希亚的目光，隐隐感觉到脸上有些发热。

深知奥汀作风的鲁法斯知道他一定会来阻止自己，而这时阿莉希亚就可以到空虚的瓦尔哈拉夺回龙宝玉，因此极力劝说阿莉希亚不要和自己同行。阿莉希亚却不愿和他分离。

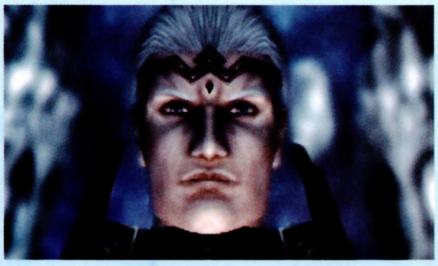
“我想把希望赌在你的身上，想见证你成为神的过程。当你成为真正的神时再去夺回龙宝玉……不行吗？”说着，阿莉希亚脸上也泛起了一抹红晕

鲁法斯的脸上露出会心的笑容：“我知道了，那就看着吧。”

两人的手又握到了一起。

在世界树的顶端终于找到了智慧的源泉。然而奥汀也出现在两人面前，在把人类当作蝼蚁的奥汀看来，两人的行为是对神的权威的挑战，虽万死也不足以辞其咎。即使面前的是诸神之王，现在也惟有一战，怎奈势力相差实在悬殊，不出几个回合鲁法斯便被击倒在地，看到自己心爱的人倒下，阿莉希亚不顾一切地挥剑冲向奥汀，却被轻易地挡开，连戴在手上的戒指都被弹飞掉下深渊。鲁法斯用尽力量射出最后一箭击飞了奥汀的神枪并催促阿莉希亚一个人逃走，阿莉希亚又怎么忍心扔下鲁法斯?正当奥汀准备杀掉两人时，奥汀却发现了躲在一旁的雷扎德。

虽然还弄不清楚是怎么一回事，阿莉希亚却也只有寻求雷扎德的帮助，对峙之中，芙蕾出现并发现扭曲的根源正是雷扎德。不等她把话说完，雷扎德便将她击飞。在奥汀微一分神之间，雷扎德竟然施展出了只有神才能掌握的转魂之咒，把奥汀的灵魂强制转移到了濒死的鲁法斯身上。



←傲慢而强大的诸神之王奥汀。

“为什么？只是一介魔法师，竟然能够拥有神的力量？！”

“并非只是一介魔法师。”

在雷扎德的背后竟然出现了希尔梅莉亚的影子，芙蕾在这一瞬明白了一切，那时那个奇特的魔法阵，那种不祥的预感，正是在那时，雷扎德借助两贤者发动的“王呼之秘法”夺取了希尔梅莉亚的精神，并取得了神的能力。

雷扎德也终于露出了他的狼子野心：“如果怠慢于进化，那么就会转向衰败，这是这个世界的常规，和这神枪相应之人，终将是我！”

目的达成的雷扎德带走奥汀和鲁法斯。无奈的芙蕾也只得离开。

死一般的寂静中，只剩下了阿莉希亚一个人。祖国、父亲、母亲、希尔梅莉亚这次又轮到了鲁法斯，一切的一切都离自己而去，无助的阿莉希亚甚至想到了死。正在这时，只剩下灵魂的鲁法斯阻止了她。虽然失去了身体，但是灵魂还是保留了下来，而且如果阿莉希亚能够发动实体化苏生的话，他依然可以复活。借助残留在身体中的希尔梅莉亚的力量，阿莉希亚成功地把鲁法斯的灵魂融入了自己的身体，然而由于丢失

了戒指，暂时还没有办法唤醒鲁法斯。虽然情势危机，但是对于夺回龙宝玉拯救人界来说，却是一个绝好的机会。而且如果能够得到不死人之王勃拉姆斯的帮助，再去对抗雷扎德也并非是不可能的事情。而现在首要的问题是寻找到戒指。在世界树中找到戒指，鲁法斯终于又恢复了自己的形态。

“虽然有点大，但是好象变得挺合适你的。”

“因为是我幸运的护身符嘛。”

“虽然没能成为神，但是也还只是刚刚开始。”

“我们走。去瓦尔哈拉。”

心和心已经合而为一的两人，再次开始了拯救这个世界的旅程。

同时，失去奥汀和神枪冈尔尼古的瓦尔哈拉开始陷入混乱，极力控制事态的芙蕾找来了艾莉商量对策，芙蕾表示虽然由于龙宝玉和勃拉姆斯之魂的存在还能勉励支撑，但是这样下去整个阿瑟嘉德的毁灭也只是时间问题。艾莉毫不犹豫地选择立刻带领战魂征讨雷扎德，但是由于奥汀一贯的横暴，包括阿琉泽在内的所有战魂都不愿前往。

阿莉希亚和鲁法斯在瓦尔哈拉遇到了无所事事的阿琉泽，阿琉泽表示自己已经厌烦了战魂这种随意被人差遣的生活，并表示如果杀掉他能让阿莉希亚安心的话就请杀了他。当他听说两人只凭自己的力量就去挑战奥汀时，更是感觉到了自己意志上的懦弱和不坚定。最终，在两人的邀请下，阿琉泽提起大剑，再次加入了寻找龙宝玉的队伍。

在瓦尔哈拉的深处，龙宝玉和勃拉姆斯之魂被一同摆放在和人界相通的水镜前。眼看目的达成，艾莉却又突然出现，然而她的目的却不是阻止阿莉希亚，而只是想借助他们的力量对抗雷扎德，艾莉表示，取得神枪和奥汀灵魂的雷扎德已经创造了一个新的世界，这时阿莉希亚突然想起雷扎德所说出过的话语：“国王的目的是制造一个封闭的时间轴，逃离死亡的命运，创立一个脱离于人界、神界、冥界之外的崭新世界树，也即是，和神诀别。” 虽然对于奥汀和雷扎德的事情没有任何兴趣，但是得知希尔梅莉亚的灵魂也被雷扎德夺取的时候，以解放勃拉姆斯为条件，阿莉希亚接受了艾莉共同对抗雷扎德的提议。

显然，芙蕾不能接受艾莉寻求人类帮助的行为，激战中，艾莉最终选择了站在阿莉希亚一边，并不甘心失败的芙蕾准备发动最后的攻击，就在阿琉泽准备用自己的身体挡住芙蕾的攻击时，艾莉却像被阿琉泽的行为感动了似的运用龙宝玉的力量逼退了芙蕾。

“一切都只能托付给你了吗，蕾娜斯。”看着眼前的一片空白，芙蕾的眼中充满了不安。

第六章 扭曲的世界树。

世界树是一个世界存在和发展的基础，在这个刚刚诞生的世界里，一切都只是世界树的一部分也就是雷扎德的居所——雷扎德之塔。

来到这个只具有雏形的世界。虽然彼此的意见还并不是绝对统一，但是面对同时拥有贤者之石的知识，奥汀的灵魂以及神枪冈尔尼古的雷扎德，代表人、神、不死生物三方的阿莉希亚等人最终达成了一致的目的——为了人界和神界的稳定，击倒雷扎德夺回神枪冈尔尼古。而作为退路，艾莉拿出了水镜的碎片。并表示需要的话可以随时返回神界和人界。

前进的路途中，蕾娜斯，最后一位女武神也出现在众人面前。然而她却并不属于这一时空，而是来自诸神之黄昏后的未来，在奥汀和整个世界都被终末之炎吞噬的未来，是她重新创造了世界。这个来自未来的创造者又说出了一个震惊所有人的事实——雷扎德并不属于这个时间，他是来自未来的异端存在。本来在芙蕾封印勃拉姆斯时，应该是希尔梅莉亚代替他被封入水晶，然而由于雷扎德的介入，历史完全被改变了，她所处的未来也因这一改变而近乎崩溃。为了守护自己的世界，她才来到了这里。虽然还无法理解她所说的一切，但是打倒雷扎德的目的是一致的。于是，蕾娜斯也加入了队伍之中。

在神秘的雷扎德之塔中，击倒了以希尔梅莉亚和雷扎德为原形制造的炼金术生命体后，阿莉希亚利用实体化苏生唤醒了希尔梅莉亚，共同生活十余年却只是初次见面的两人将掌心合在一起，要说的千言万语都化为了一句话：“我像是在照着镜子。”

三个瓦尔基莉终于齐聚。最后的目标则是这个世界的创造者，雷扎德。



—命运三女神和阿莉希亚的命运。

在新的世界树顶端，疯狂的雷扎德说出了自己不惜穿越时空扰乱历史也要达成的真正目的——和自己心爱的女神蕾娜斯合而为一。这样以一己私欲而扰乱整个世界秩序，带来莫大灾难的疯狂之人，依然以造物主的口气进行着对自己行为的辩白：“你，你，还有你，破坏你们生活的是奥汀，我只是来替你们解脱怨恨的。”遭到反驳后，雷扎德终于露出了最凶恶的一面，在他发动的王呼之秘法之下，艾莉、蕾娜斯和希尔梅莉亚都被封印，化为结晶，勃拉姆斯拼尽全力也仅仅只是夺下了艾莉和希尔梅莉亚结晶化的灵魂。为了完成和蕾娜斯的融合雷扎德全然不管阿莉希亚等人径自进入了世界树的最深处。

面对实力上的巨大差距，现在可以对抗雷扎德的方法只有一个——将三个瓦尔基莉的精神融入一具躯体，结合三份力量。这样的话不光是本来的人格会消失，负担过重的身体更会在短时间内崩溃，本身的灵魂也会随着身体的消亡而彻底消失。然而为了她所爱的世界，为了和她共同生存十数年的希尔梅莉亚，也为了心爱的人，阿莉希亚毅然选择了让自己成为接受三个灵魂的器皿。



世界树的最深处，阿莉希亚等人夺回了蕾娜斯的灵魂。在那一瞬，阿莉希亚仿佛听到了女武神们的声音。

“在无数次的召唤和转生中，灵魂的消灭也在它的延长线上。”



—结合四个灵魂的女武神瓦尔基莉。

“这就是因果律。”

“谢谢你，阿莉希亚，正是为了见证你在这一瞬间的英姿，我才转生到你的身上。我能感觉到。”

三个瓦尔基莉和阿莉希亚融为了一体。眼看自己梦寐以求的梦想破碎，已经失去理智的雷扎德将自己全部的力量用在了毁灭之上。在可以毁灭整个世界的力量面前，没有人退缩。疯狂的破坏者终于倒下。

用尽最后的力量雷扎德把神枪冈尔尼古扎在了瓦尔基莉身上。瓦尔基莉却没有丝毫的动摇：

“人的心灵不属于任何人。能够控制人心的东西......不存在！颠覆自然规律，颠覆历史的罪孽，以灵魂的消灭为代价来赎清吧。”

“我，输了。”

随着雷扎德宣告了自己的失败，他的身体和灵魂永远地化为了光芒。

身体得崩溃来的是这样地早，瓦尔基莉的身体渐渐化为了光芒。任凭鲁法斯怎样呼喊，瓦尔基莉仅仅是轻轻吻了一下戴在左手中指上的戒指，消失在一片光芒之中。

不完整的世界跟随着它的创造者而消亡，在已成一片废墟的世界树脚下，鲁法斯，阿琉泽和勃拉姆斯来到龙宝玉和神枪冈尔尼古旁边。崩坏的新世界，还有近乎毁灭的旧世界，打倒了雷扎德并不代表结束。被破坏的时间和空间需要更长的时间和更多的努力来修补。

鲁法斯拔起神枪冈尔尼古，他深知，为了阿莉希亚所期望的未来，他必须负起应尽的责任：“这个世界扭曲得太严重了，哪怕是一点点，我也希望让它向着好的方向发展。”

不死人之王选择了留下，他感到了一种久违的感觉——死。既然旧的世界有人类和神的共同努力，不死生物也就是失去了存在的意义，那么就把这个被抛弃的新世界作为自己安息的场所吧。

阿琉泽虽然也丧失了生活下去的目标，但是在勃拉姆斯的提示下，他也发现了自己应尽的使命——守护龙宝玉，维持人界的安全。

代表人、神、不死生物的三人，各自选了自己的归宿。顺着水镜碎片所制造出来的通路，鲁法斯和阿琉泽开始了自己更加艰辛的路程。笼罩天空的阴霾渐渐散去。当看到这个世界的第一缕阳光时，不死人之王安详地闭上了眼睛。

平静的小山村里，远道而来的旅行者的身边跑过几个朝气蓬勃的小孩，一个金发的小女孩在他的脚边摔倒。微笑着扶起小女孩，对视的一瞬间，仿佛有什么东西从那碧蓝的眼眸中闪现出来。注视着小女孩娇小而惹人怜爱的背影，旅行者轻轻吻了一下戴在左手无名指上的戒指。当小女孩回过头时，只有风儿在和树上的枝叶嬉戏。

The Destinies mend rifts in time as man etchers fate anew, while another future awaits on Lenneth's wings.

二重性格的王女
反抗命运的北欧女神



应该说，游戏体现了Tri-Ace的一贯制作风格，系统比较深沉晦涩，需要我们花费一定的时间来体味才能把握其中的精妙之处。在整个流程中，战斗时擅于运用冲刺来接近敌人和避开对方的攻击范围是非常重要的作战手段，运用得好很多时候都可以做到无伤。

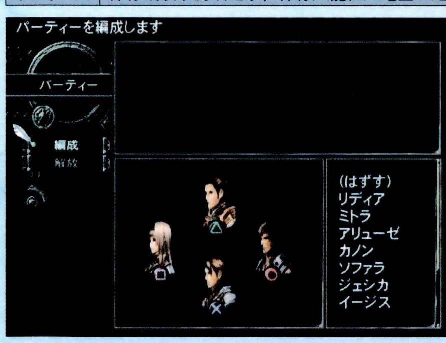
□文/刑天工作室、JOJO　责/唯夜

基本操作

键位	常规作用/战斗作用
○	确定、对话、调查、斩/对应的角色进行攻击
×	跳跃/对应的角色进行攻击
□	使用光子/对应的角色进行攻击
△	查看封印石的效果/对应的角色进行攻击
L1	无/改变视角
L2	无/切换目标
R1	开启、关闭小地图/冲刺
R2	显示大地图/切换小地图
L3	移动/按下可以增加AP
R3	移动视角/按下可以切换视角
SELECT	菜单/使用道具、魔法、更换武器
START	游戏暂停/游戏暂停基本操作

主菜单

名称	作用
アイテム	查看和使用道具
装备	查看和更换装备
スキル	查看和更换技能
通常攻击	查看通常攻击
封印石	详见后文详细说明
バ-テイ-	更换队列，人物和解放英灵
ステ-タス	查看角色状态
环境设定	更改系统设定，例如按键等
デ-タ	保存或读取游戏记录，保存只能在大地图上进行



←安排人员上场时要注意职业的搭配。

道具菜单

名称	作用
使う	使用道具
装备品	查看装备
アクセサリ-	查看装饰品
その他	查看素材
贵重品	查看重要道具

状态菜单

名称	说明
能力值	查看角色的能力
装饰品	查看装备
技能	查看技能，这里可以看技能说明
通常攻击	查看攻击技能，这里可以看攻击技能说明
魔法	查看魔法和辅助魔法，这里可以看魔法说明
ブロフイ-ル	查看角色的年龄、性别、生日和死亡的具体时间
经历	查看角色的经历

在游戏的隐藏迷宫中可以收到芙蕾等人，包括命运三女神中的其她二人，虽然剧情中她们后来会离队，不过通过隐藏迷宫可以再次收到她们。关于隐藏迷宫的详细信息和资料请期待后续研究。游戏通关后可开启HARD难度，但遗憾的是，二周目不会继承任何东西。

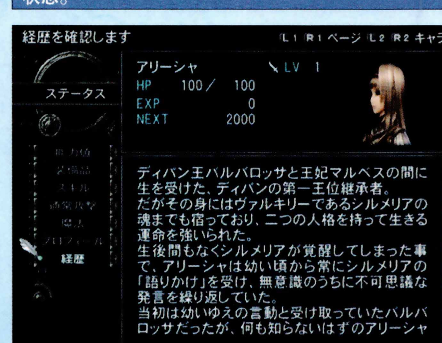
角色的各项能力解说

名称	说明
LV	角色的等级
HP	角色的生命力，按现在值/最大值的顺序，为0时战斗不能，既死亡
EXP	角色的经验值
NEXT	显示到下次升级时所需要的经验值
STR	角色的力量，关系到角色的物理攻击力
INT	角色的智力，关系到角色的魔法攻击力
DEX	角色的操作，关系到角色的攻击命中率
AGL	角色的敏捷，关系到角色的回避率
CON	角色的耐力，关系到角色的防御力
ATK	角色的物理攻击力，越高给予敌人的伤害越大
MAG	角色的魔法攻击力
HIT	角色的攻击命中率
AVD	角色的攻击回避率
RDM	角色的物理防御力
RST	角色的魔法防御力
属性抵抗	角色属性的耐性，越高角色受到该属性的攻击时伤害越小
状态异常抵抗	角色异常状态的耐性，越高角色中该异常状态的概率越小

异常状态介绍

混乱	角色不能自由行动。用秩序**の**原理回复
麻痹	角色行动不能。用真珠草回复
石化	角色变成石头。用**コカトリスの**卵回复
气绝	角色不能正常行动
冻结	角色被冰冻。用雪解**け**水回复
传送	角色被传送，战斗不能。用方位石回复
毒	角色一定时间内HP缓缓减少。用金银花**の**露回复
沉默	角色不能使用魔法。用**ブラキの**诗篇回复
诅咒	角色无法更换装备。用圣水回复
衰弱	一定时间内无法补血。用**イスンの**林擒回复
战斗不能	HP变成0的状态，既死亡。用**ユニオンブラム**恢复

此外，道具**エリクゴ-**可以解除除死亡外的任何异常状态。

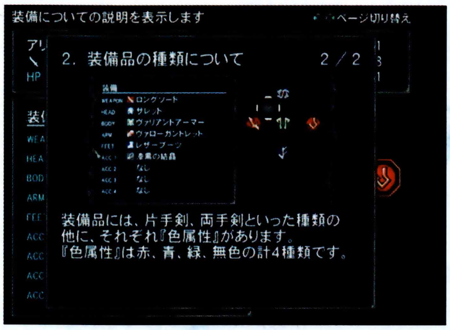


←很多背景设定和信息要从此处了解到。

技能系统介绍

关于装备的色属性

装备的色属性分为4种，分别为红色、绿色、蓝色和无色。同色的装备品组合在一起的时候是有连携强化的，可以有提高攻击力等效果，所以建议尽量配备同色装备品。



←身上的装备搭配要注意考虑同属性配合。

关于装备的ルーン属性

装备除了具有色属性外，还拥有**ルーン**属性，**ルーン**属性间的不同组合可以产生不同的技能，组合后画面会显示出新技能的名称和作用。

关于技能的组合

技能都是用同色的不同**ルーン**属性来产生的，**ルーン**的组合有很多种，有的技能甚至要求5个**ルーン**组合才能产生，技能组合需要根据具体情况来调整。

关于技能的习得

本作中的装备一共分6种：分别是武器，以及头、体、手、脚4种防具，此外还有装饰品；而装饰品一共可以装备4个，所以每个人物一共可以有9件装备。9件装备之间的**ルーン**属性相互组合，就可以产生不同的技能。不过在产生技能后还不可以马上使用，要在组合后进行一定的战斗积累熟练度，熟练度到达100%就可以使用了。技能的熟练度则可以在菜单里查看。

关于技能种类

技能一共分为5类，分别是：攻击类技能、防御类技能、特殊效果和会心率类技、反击类技能，以及自身状态类技能。

战斗系统介绍

AP■战斗中的操作都需要消费AP，可以通过按下L3和移动来恢复，被攻击了也会恢复。

攻击判定范围■角色边上的圆圈就是攻击判定范围，注意攻击判定范围不到位是不能攻击的。敌人显示的红色范围也表示其攻击判定范围，但需要注意的是，这只表示是否允许攻击，而并不代表实际的攻击范围，所以很多时候虽然我们进入了攻击判定范围，但攻击却未必能够打到角色。

攻击回数（HIT）■主要由武器来决定。

部位攻击和BREAK MODE■在单位时间内（比如发动攻击后到AP为0攻击完了为一个单位时间）对敌人某个部位造成了规定伤害值，该部位就会脱落，脱落的同时可以获得比较好的道具，这就可以达成部位攻击。部位攻击的同时有一定概率进入BREAK MODE模式，在这个模式下AP是不减的，不过有时间限制。我们可以利用此模式疯狂进攻，以此提高取得敌人道具的概率。同时，此模式下破坏敌人部位的概率也会提高，我们就可能取得质量好的道具和更多的魔晶石。BREAK MODE模式的发动是随机的，不过有相关技能可以提高这个发动几率。

冲刺（DASH）■按下R1即可。DASH 分为长、中、短三种距离，活用冲刺是战斗的关键，利用冲刺可以快速绕过敌人的攻击范围并对敌抢先攻击。注意DASH中碰到怪物以及障碍物就会停下来，但AP还会损失。

逃走■到黄色的线上即可逃走，有可能失败，使用道具"神速之书"则可以在杂兵战中100%逃走。

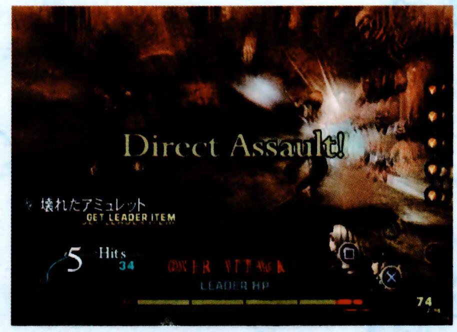
分队■按方向键的上下可以切换个人/团体行动方式。红色表示当前控制角色单独行动，行动后队员并不会跟随，而蓝色则表示团体行动。

敌队长（LEADER）■敌人队长的HP是以黄色体力槽来显示的，比同类的怪物有着更多的HP和更高的攻防。击倒敌LEADER整场战斗即告结束，而在限定时间内击倒敌队长还可以获得LEADER ITEM。

魔晶石■把敌人打倒或浮空就可以取得，魔晶石的数量关系到交换封印石，还关系到战斗胜利的加成——每取得一小颗魔晶石有1%EXP的加成。

战斗胜利■根据战斗时屏幕右方的5个圆点的剩余数量来决定胜利的加成，剩余点数越少加成越少，所以要尽可能迅速解决战斗。在5个点都还在的时候就取得胜利，就能100%取得道具，这就是所谓的Direct Assault。

决之技■战斗时众人连续攻击敌人就会使左下的槽持续累积，积累满后即可使出决之技，但这之前要先装备决之技使用可能的武器。累积槽会随着时间慢慢减少，所以多人一起攻击可以蓄得更快。决之技兼具攻击力和观赏性，是战斗的常用手段。



←追求DA与敌全灭之间需要均衡考虑。

命运与羁绊的纠缠，故事从这段一个人的旅程开始

序幕

时间是在女武神蕾娜斯的故事数百年前。

主神奥丁将灵魂选择的任务赋予了女武神希尔梅莉雅，但原本应该是忠于任务的希尔梅莉雅却因为某件事的发生，对奥丁的命令产生了疑问，并且进行了反抗。因为这件事的发生，奥丁感到了危险，于是马上进行了希尔梅莉雅的转生，并且召唤下一名的女武神，以代替希尔梅莉雅完成任务。

但是，意想不到的事发生了——希尔梅莉雅在转生时，必须的神秘仪器"王呼的秘法"在不完全的状态下发

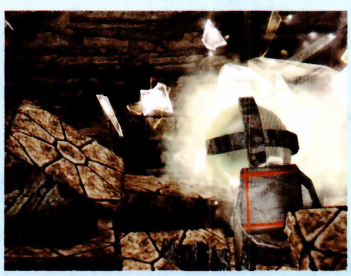


动，于是希尔梅莉雅的灵魂在**デイパン**王女**アリ–シャ**的身体中觉醒，故事就这样开始了……

Chapter 1 背叛神明之人

■港町

剧情过后稍微熟悉一下一些基本操作，建议多转转，在一些民家中可以拿到道具。这里还有一些初级教学，建议查看一下。往左出港町即可来到丧失之森。



■丧失之森

向右走了一会就是剧情，随后发生第一次战斗，这里有战斗说明，建议大家最好看一下。前进过程中发射光束射线"冻"住敌人，并可以利用射线来和敌人交换位置。

一路上利用这些技能解开基础的谜题（比如把敌人冻住了当踮脚跳上去、向高处的敌人发射光束射线交换位置上去等），继续到里面深处，有新人加入，接着前进到王家地下道。

宝
400**オ–ス**
敌人
スケルトン掉落物：漆黑**の**结晶、**坏れたアミュレット**(L)
ブリッツビ–トル掉落物：铁矿石、甲虫**の**壳、琥珀、**淀んだ**水(L)

■王家地下道

一路前进，经过一个光束射线的转换到达深处，里面继续前进可以看到一把剑，以后这种剑都可以收入英灵，英灵是随机的，有好坏之分。再继续深入又可以收得一个英灵，里面剧情后继续有人加入。迷宫比较大，多探索探索，深处有一个武器宝箱，随后就是第一次BOSS战了。此处迷宫的谜题思路基本还是光束互换为主，几个在高处的宝箱需要向上方发射光束互换才能拿到，以后拿高处的宝箱都是以这种思路为主。

宝
战士**の**秘药2、**ガントレット**、**エリクサ–**、**レザ–ブ–ツ**、800**オ–ス**、**ユニオンプラム**2、**サンダ–ジエム**、**シャムシ–ル**
敌人
スケルトン掉落物：骨**クズ**、**ドクロの**器
ゴブリン掉落物：**レザ–グロ–ブ**（L）、**こうもりの**羽、子恶魔**の**心脏、**ボルト**酒
スケルトンア–ミ–掉落物:死灰（L）、漆黑**の**结晶

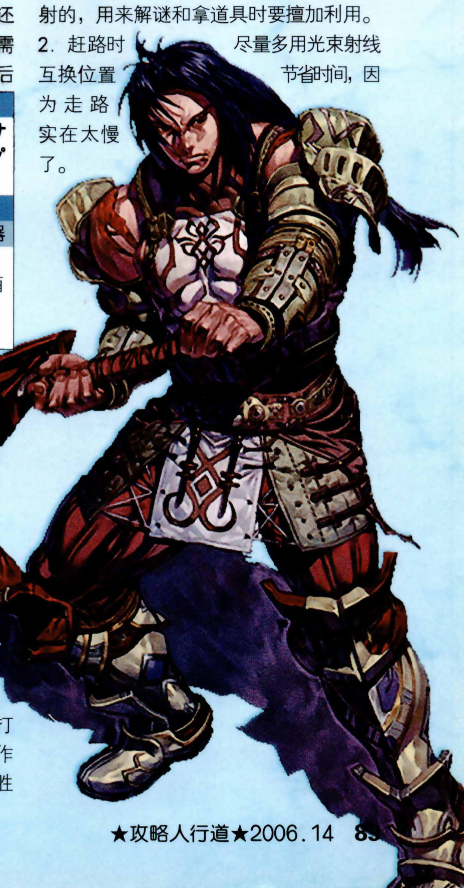
■BOSS战要点

HP 816，实力不算特别强。其正面攻击判定大，而且两边的盾牌可以抵挡伤害，还会正面的防御和尾巴的横扫，绕到BOSS身后打是一个合理的战术。活用R1绕圈且操作合理的话是可以做到无伤的。战胜BOSS后，往右走就是出口——注意如果再回来是会继续和BOSS打的，小心。之后第一章完。

■Check Point 章节要点

1. 光束射线的方向是可以斜上和斜下发射的，用来解谜和拿道具时要擅加利用。

2. 赶路时尽量多用光束射线互换位置节省时间，因为走路实在太慢了。



3. 被光束射线冰住的敌人是可以推动的。
4. 关于买卖：买多了会增加商人的好感度，商品更新得更快。
5. 关于素材合成：在得齐一个物品所需的全部素材后，将其卖给商人，就能买到那个物品了。

Chapter 2 迪班之暗

■ディパン城下町

先去城里补充装备，顺便睡觉记录，整备完了后到开始的场景的右边即可进入城内。如果有守卫的话，重复进入此场景一次就不在了。

■ディパン

从城下町右边就可以到达，一路继续深入到地下。途中红色的装置可以用剑破坏，解除封印后就能继续前进了。一路来到深处，在后面的一个场景，上面的红色装置可以用光束射线和敌人互换后爬上去斩开。这里宝箱比较多，有的需要用敌人垫背，而有的需要用红色装置垫背，所以先不要急着破坏红色装置。深处记忆点后就是BOSS战，战后回到入口发生剧情，雷扎德加入。

宝
レザーブーツ、**ユニオンプラム**、小人**の**灵药、**ケロスボウ**、**タブルサーチ**、700 OTH、1200 OTH、**クレストエストック**
敌人
ワーニングジュエル掉落物：祭祀书(L)、**ブルーソウルフレイム**
リビングアーマー掉落物：**するどい**矛先、契约の锁、漆黑の结晶、虚**ろの**壳、**レザーブーツ**（L）
スケルトンアーミー掉落物：**ロングソード**



■BOSS战要点：HP 1440，远程攻击比较强，需要多回避，尽量避免处于其攻击范围内。另外对此BOSS用**ウォッシュアウト**可以造成近50的有效伤害，是个有力的道具。BOSS还会紧急回避和群体毒属性攻击，可能的话多带点金银花的露，碰到紧急回避就浪费一次攻击吧。

■丧失之森

一路往左边走，前方触发剧情。

■キセナ草原

建议先回港町去睡觉回复并记录，到这里一路前进即可，出口处第二章完。

敌人
フライングフィッシュ掉落物：鱼鳞(L)、海鲜肉
ジャイアントバット掉落物：骨付き肉、**こうもりの羽**
ダイアウルフ掉落物：兽**の**毛皮、兽肉
リビングアーマー掉落物：**するどい**矛先、契约の锁、漆－**の**结晶、虚**ろの**壳、**レザーブーツ**（L）

■Check Point 章节要点

1. 这章再次提高了拿宝箱的难度，一定要活用光束射线互换，踮脚等方法，甚至靠场景内的其它物体来踮脚，有的甚至需要多重踮脚。以后拿宝箱基本也就是这些方式的结合使用，不需要特别说明的地方不再赘述。
2. 女主角和女神的战斗剧情后回头可以拿到女神插在地上的剑，在初期是不错的了。

Chapter 3 巡行的思绪

■コリアンドル村

在村里打听情报（即对话），得到**セルドベルグ**山岳地带的消息（分支留待后文说明）。

■セルドベルグ山岳地带

这里开始敌人变强起来了，开始的几个敌人防御力就比较高，需要练一些技能来助战了；随后走不远就可以看到封印石。这个迷宫本身没什么难点，绿色装置互换下来压到魔法阵就可以打开新路，里面把绿色装置换下来，砸开地板就可以下去了。有几个高处的宝箱活用踮脚即可。深处BOSS战。

封印石：在壳上的封印石对我方全体发生效果；在台座上的对敌人全体发生效果（所谓敌人全体是指整个迷宫中的所有敌人）；在泉里的则是归还的石头，以后可以拿起来用，而拿在身上就是对持有者发生效果。封印石的效果有好也有坏，大部分都是好坏相伴的，所以如何搭配封印石就是玩好北欧2的一个关键，是后期BOSS战的重要准备。灵活运用封印石的一个关键就是“归还封印石”后将其搬到其它迷宫里去，创造对我方有利的作战环境。好比在火的迷宫里“火属性攻击2倍、冰属性攻击半减”是个对我方很不利的限制条件，不过若是能将其搬到冰的迷宫里去我们的战斗就事半功倍了。不过封印石的“归还”需要消费一定量的魔晶石（消费量很大），每个石头所要求的数量都不尽相同，所以积攒水晶也是很重要的。封印石“归还”后就相当于我们买下了，以后再需要反复搬动都不必再消费魔晶石。另外在加护之间封印石是不起效果的。

■BOSS战要点：这个BOSS不算特别强，但范围攻击比较厉害，尽量保持在范围以外。BOSS 的HP降到一半时会分裂，继续打本体即可。

宝
3400**オース**、**アイスジエム**、**プライムエリクサー**、**ファルシオン**、5000 **オース**、小人**の**灵药、**ガンデーヴァ**
敌人
コボルト掉落物：铁矿石
コボルトナイト掉落物：铜**のコイン**、战士**の**秘药(L)、**シルバーサレット**、**しっぽホルダー**、兽**の**毛皮、**コボルトランサー**
ジャイアントホーク掉落物:猛禽**の**爪、大**ワシの**心脏、羽毛
サンダーホーク掉落物：**サンダーブレスコア**、神速**の**书（L)、封雷**の**尾羽、大**ワシの**心脏
ゴースト掉落物：**アースジエム**(L)、**ブルーソウルフレイム**
オウルベア掉落物：羽毛、**ユニオンプラム**（L）
クラスティゴーレム掉落物：灵剑**カールスナウト**

■ヴィルノア

继续打听情报，得到**アウドゥーラ**水上神殿的消息，分支后叙。

■アウドゥーラ水上神殿

这里有很多英灵和宝箱，建议多探索探索。一路来到左上的石头处，推动石头堵住一边的水，再来到地图下方的记忆点上面的闸门处，拉下闸门堵住另外一边的水，就可以使记忆点附近的水退掉了，之后就可以从下面的记忆点处去打里面的BOSS。

宝
10000**オース**、**サンダージエム**、小人**の**灵药、**クリスタルチェイン**、**サンダークリスタル**、**エリクサー**、**アノイントクローク**防寒**のタリスマン**、**ユニオンプラム**、**ストレングスボウ**
敌人
リザードマン掉落物：**ヴィーキングソード**(L)、**ワニ**皮、灵剑**カールスナウト**、龙胆石
リザードロード掉落物：战士**の**秘药（L）、魔物**のうろこ**
ディープマン掉落物：小恶魔**の**心脏、防寒**の**护符（L)、秘密教团**の**杖
ストロビラ掉落物：步行花**の**根、植物**の**种、战士**の**秘药（L)

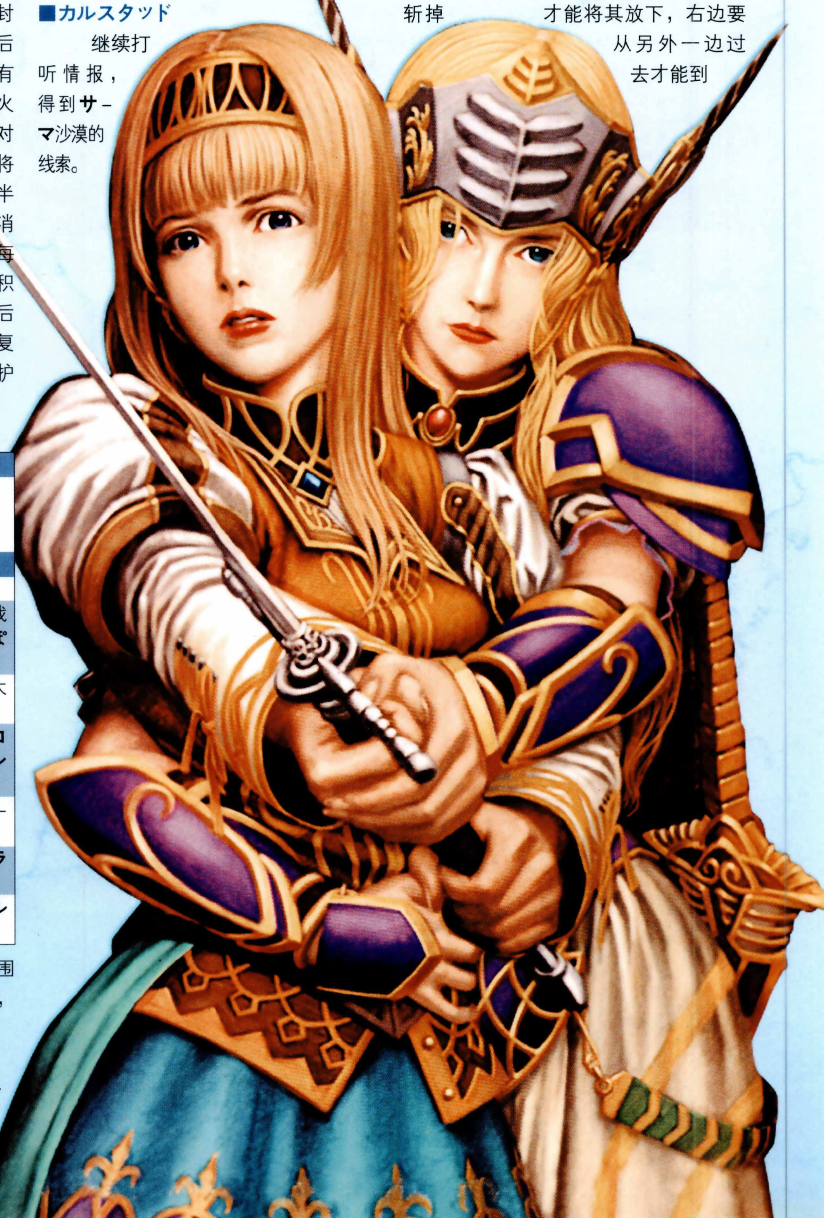
■BOSS战要点：初期会比较吃力的战斗。一开始我们要先把两边的铁链打断，这样水就会被放掉，就能下去和BOSS肉搏了。BOSS的伤害比较高，还会决之技，打持久战时要注意回复。还有一种方法是分队吸引，制造卡位现象。此外注意BOSS是水属性的，初期的封印石对BOSS很有利，建议去掉。

■カルスタッド

继续打听情报，得到**サーマ**沙漠的线索。







■サーマ沙漠

向右边一直走就可以前进。

敌人
サンドフラワー掉落物：**アースジエム**（L）
ジャイアントスカラベ掉落物：**ストーンブリット**、虫**のカギ**爪、圣水（L）
デザートホーン掉落物：**ジャンクシールド**、**ヒートプレート**、**プリズムジエム**（L）

■スルス火山洞窟

这里的敌人多为火属性，火焰攻击也很高，所以初期的封印石建议去掉，至于其它则没什么难点。大柱的两边都要斩掉才能将其放下，右边要从另外一边过去才能到

达。途中要经过一座桥，注意如果在上面跳的话桥就会断，下面有宝箱，想通过桥的话只要不跳就好。继续前进到里面，把冰斩掉就会把岩浆冻住，里面是BOSS战。

宝
ユニオンプラム、小人の灵药、パラッシュ、オ-バ-ドライブ、アイスクリスタル、15000オ-ス、名刀蜘蛛切り
敌人
レッドジュエル
ジャイアントスカラベ掉落物：スト-ンブリット、虫のカギ爪、圣水（L）
レッドリザ-ド掉落物：ワニ皮
スケルタルア-ミ-掉落物：坏れた杖、雹の宝珠、混乱の书（L）
ファイアバット掉落物：火ネズミの毛皮 ヘルハウンド
ワイルドリザ-ド掉落物：小人の灵药

■BOSS战要点：攻击范围很大的BOSS，而且要打两次。其攻击力不俗，尽量多绕圈周旋吧，尽可能躲在BOSS攻击的死角，或绕到背后攻击，也可以考虑炎加护的技能等。战后别忘了去BOSS后面拿道具。

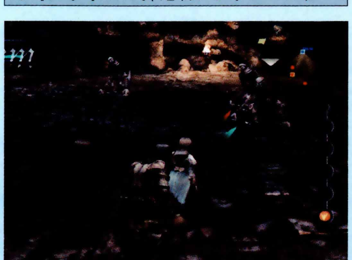
■クレルモンフェラン

继续打听情报，得到クロ-サス森林遗迹的线索，分支后叙。

■クロ-サス森林遗迹

这里敌人的水平又提高了，避雷针可以打掉，不过这样就会落雷。记忆点左边的路需要在3个台座上分别放上3个封印石才能打开，其中有两个在大怪身上，不过由于没有要求是特定的封印石，所以打不过大怪的话完全可以用自己泉里存的。3个都放上石头后记忆点左边的路就打开了，里面就是BOSS。另外注意，因为放上石头后水会变成沼泽，会导致中毒，所以建议多带些金银花的露，反正BOSS也擅长毒攻击。

宝
药士の秘药2、碎土の护符、シルバ-ヘルム、幻衣ミラ-ジュロ-ブ、シルバ-メイル、エリクサ-、避雷の护符、无欠の护符、ホ-リイジエム
敌人
ヴァンパイアバット掉落物：粘着液、秩序の原理（L）
ヴァンパイア掉落物：シャドウジエム（L）
エレクトリカルチップ掉落物：レギオン、ロイヤルゼリ-、スペクタクルズ（L）、金银花の露（L）
ディスガストシエル掉落物：ユニオンプラム（L）、魔物のうろこ
ティアソウル掉落物：スプリントセル
ファントムボ-ダ-掉落物：ホ-リイスピネル
ボルトドラゴン掉落物：罗针鳞、战士の秘药(L)
シャ-マンチ-フ掉落物：赤雷の珠、暗のマント
ワイルドトロル掉落物：フランベルジュ



■BOSS战要点：体力和攻击力都比较高的BOSS，而且擅长毒和衰弱等状态攻击，如果药贮备不够的话就容易陷入苦战。其攻击范围比较大，全体伤害也高，所以建议分队，以分散其目标。

■龙の墓场

一路通过即可，有个别高处的宝箱需要多重踮脚。

宝
マジックバングル、ア-バレスト、药士の秘药、20000オ-ス、ダブルサ-チ
敌人
ガンフィッシュ掉落物：ブル-バブルコア、海鲜肉、アイスジエム（L）
コ-ラルグリ-ン掉落物：ボ-ンメイス、真红の软骨、药士の秘药（L）

■奉龙殿

系列传统的谜题迷宫，里面敌人进一步强，建议等级到了一定程度再来。石



像谜题是系列传统——石头的种类会使石像的传送地点发生变化，拿到新的石头再回到石像处使用就可以传到新的地方去了。开始的场景用阳光の石就可以继续前进，出来时别忘了拿日食の石。有石像的那个房间要在石像背后攻击才可斩掉，其中一个宝箱有轮光の石，注意不可被其它石像看见，一旦失败就会落入毒之部屋。在这个屋子里会一直中毒扣血，在地图底下的石像处使用石头即可传送回去。迷宫途中可以看到介绍3个封印石的石碑和台座，从石碑左边的路继续前进，将“投石器之戒”这个封印石放到台座上就可以开门了，里面有记忆点，将记忆点左边的大怪干掉就可以得到彩云の石，接着就可以继续传送到新的路了。一路前进，会动的石像要跳起来避过，不然又要去毒之部屋了。里面再拿到一个石头传到新的地方去，深处再干掉大怪，得到红莲の石，经过几个加护的间一路绕回到女神像，就可以传到BOSS的所在地了。

宝
混乱の书、药士の秘药2、リキュ-ルポ-ション、龙杖ドラゴンロア-、妖精の灵药3、30000オ-ス、ユニオンプラム3、炼金术の书、冰衣クリスタルガ-ブ、ヴァロ-ガントレット、マイトポ-ション、エリクサ-、ドラゴンア-マ-、金の卵、ウロボロスシンボル、识者の经验2、パワ-バングル
敌人
スペクトラルナイト掉落物：坏れた枪（L）
グリ-ンジュエル掉落物：ブラッディクロス、マイトポ-ション（L）
ギガントクロウ掉落物：断岩夹、战斧壳、リキュ-ルポ-ション（L）
マスカリティスト-カ-掉落物：フルンティング、绯炎の尖晶石
ドラゴンバット掉落物：ギブリスケイル、ホ-リイクリスタル（L）
クラリオ-ネ掉落物：エリクサ-（L）

■BOSSドラゴンゾンビ

LV 35、HP 22200、炎-50%、圣-50%、冰+50%、土+100%、暗+50%

■BOSS战要点：一只龙，算是第三章比较强的BOSS了。开始的时候要破坏三面墙，从而打坏在里面的宝珠，这样才能对BOSS造成大的伤害。BOSS的正面和反面都有判定，其正面的范围攻击伤害不小，背后还能甩尾，再加上其体力比较高，所以难免会进入耐力战，多活用R1和BOSS绕圈吧。战后用新的石头传到深处发生剧情，再用日食の石传到出口。



第三章支线

■苍枯の森

打完山岳遗迹的剧情后回到コリアンドル村就可以得到这个情报，之后出现地点。迷宫本身没什么难度，一路往右到里就是BOSS战；此外，在第5章的剧情后可以回到这里挑战新的BOSSマジシャンハット

宝
スクレップ、7200オ-ス、アイアンヘルム
敌人
トキシックフラワ-掉落物：白い花弁、リリィ（L）
コボルトナイト掉落物：战士の秘药（L）
トロル掉落物：战士の秘药、トロルクレイ、アイアンヘルム（L）
ゴ-トマン掉落物：ヘビ-クロスボウ、シェルシェ-ド
オウルベア掉落物：蓝色の饰り羽、ユニオンプラム（L）
袋ミミック掉落物：战士の秘药、サンダ-ジエム、无欠の护符（L）
サンダ-ホ-ク掉落物：封雷の尾羽、サンダ-ブレスコア、大ワシの心脏神速の书（L）

■BOSS战要点：一只大鸟，在初期来说打它可能有些难度。其攻击范围还可以，可以活用绕圈，甚至形成卡位，胜利后得到封印石携带数量加1的重要道具。

■トゥルゲン矿山

在ヴィルノア酒场可以听到这个情报，之后出现地点；新敌人所谓的蜜蜂群不怕物理攻击，只能用魔法攻击。此外要走到深处，必须在一个宝箱中找到矿山的钥匙才能继续前进。此外，在第4章的剧情后可以回到这里挑战新的BOSSギガントワスプ，战后得到封印石携带数量加1的重要道具。

宝
矿山の键、エリクサ-、小人の灵药2、クリスタルチエイン、オ-バ-ドライブ、プライムエリクサ-、15000オ-ス、5000オ-ス、金银花の露、アノイントクロ-ク
敌人
ジャイアントスネイル掉落物：粘着液、ユニオンプラム（L）
ミラ-ジュワスプ掉落物：レギオン、ロイヤルゼリ-、スペクタクルズ（L）
リザ-ドロ-ド掉落物：战士の秘药（L）、魔物のうろこ
クレイマン掉落物：混乱の书（L）

■BOSS战要点：全体攻击有一定伤害，不过速度比较慢，活用R1慢慢打即可，战后得到封印石携带数量加1的重要道具。

■昏き妄执の馆

在クレルモンフェラン得到这个情报，地点就出现。迷宫本身没什么难的，机关用玻璃片压住即可，高处的宝箱活用踮脚。最里面就是BOSS战。

宝
炼金术の书、金の卵、小人の灵药、シルバ-スケイル、ダブルサ-チ
敌人
ウィルオ-ウィスプ
ジャイアントスケルトン掉落物：怨念の块、坏れた大剑
サテュロス掉落物：战士の秘药（L）、魔物のうろこ
トラッシュデ-モン掉落物：こうもりの羽、ポルト酒、サンダ-ジエム（L）



■BOSS战要点：比较弱的一个BOSS，就是濒死时的范围攻击伤害比较大。

■Check Point 章节要点

在奉龙殿的剧情时有人会离队，如果之前把这个人练到Lv40以上他们再离队，就可以奖励好的武器。

Chapter 4 诸神的袭击

スカピア峡谷→港町ゾルデ→丧失之森

敌人
ウインタ—ウルフ掉落物：黑曜の爪、神速の书(L)
アイスデビル掉落物：赤冰珠、アイスブレスコア、イズンの林檎(L)
アイストロル掉落物：魔女の秘药(L)

■王家の地下道

一路到以前打BOSS的地方发生BOSS战。

■BOSS ウル

LV 42、HP 32400、炎-50%、圣-50%、冰+50%

■BOSS战要点：连续的弓攻击比较强力，攻击射程远、血量高，攻击范围也很大，而且还会决之技和防御盾，这是场耐力战，多备点药吧。

■ディパン

在地上打即可，左边和右边的两个记忆点过去都是BOSS战，且都是双人BOSS战。

■BOSSガイン

LV 40、HP 15000、炎+50%、雷+50%、冰+50%

■BOSS アーリィ

LV 45、HP 24000、炎+50%、雷+50%、圣+70%、冰+50%、土+50%、暗+30%



■BOSS アリュー

LV 42、HP 21000、炎+50%

■BOSS战要点：左边的双人BOSS战是打三贤者中的二人，其魔法攻击高，范围也很大，肉搏战是其弱点。建议针对敌人魔法强的特点做好准备，换上克魔的装备、技能和封印石，然后就靠近他们肉搏吧。右边的双人BOSS战就是打老熟人了，二人的攻击力都很高，决之技更是华丽，主要靠技能和石头的装备调整，剩下的就是药了，战后发生剧情，第四章完。

■Check Point 章节要点

在打完这章的剧情时有人会离队，如果在之前把这个人练到lv40以上他们再离队，就可以奖励很好的武器。

Chapter 5 看不见的手

出来即可，两个护者的经验不要忘了。

王家の地下道～丧失の森

这里的敌人强化，要十分小心。

精灵の森（在地图的右下角）

开始入口处慢慢前进，如果碰到精灵猎人样的敌人就会被送回到入口，要注意。加护之间后面的路按“手前-右-奥-左”移动（即下-右-上-左的顺序），到深处BOSS战。

宝
灵弓エルヴンボウ、妖精の灵药2、无欠のタリスマン、エルヴンブーツ
敌人
ミメティックフラワー掉落物：ハームシード、フェイタルシード、神速の书(L)
コボルトウォーリア掉落物：兽の毛皮、アダマンタイト、コボルトハンマー、しっぽホルダー、银のコイン、药士の秘药(L)
コボルトロード掉落物：ヘビークロスボウ、シェルシェード
エルヴンドッグ掉落物：蓝色の饰り羽、ブレイクドロー、兽肉、ユニオンプラム(L)
エルヴンホーク掉落物：风切羽、封岚の尾羽、エレキブレスコア、スペクタクルズ(L)
ライフスティーラー掉落物：トリックスターの刻印、スティールウイング、坏れた剑、リキュールポーション(L)
スカイリザード掉落物：ボーラスケイル、フレアクリスタル(L)
リザードキング掉落物：真红のうろこ、ユニオンプラム(L)
プリンスオブヘル掉落物：サイレンスチェック
マンイーター掉落物：步行花の根、植物の种、エリクサー(L)

■BOSSアレクタリス

LV 47、HP 30000、雷 +50%

BOSS战要点：开始要先打破4个宝珠，才能给予其较大的伤害。注意BOSS有使人虚弱的酸雨攻击，还会用雷电球。其HP一半以下时还有强力的决之技，要注意回复，与BOSS拉开距离战斗。

■ディパン城地下

再次穿过森林和王家地下道，来到ディパン城，在原来打BOSS的地下的地方得到剧情道具，然后就可以离开了，注意这里的新敌人会魔法反射。

■狭间の洞窟

再次回到精灵之森打BOSS的地方就可以进入狭间の洞窟了。此迷宫有8分钟的时间限制，难度不小，需要对路线熟悉，里面的敌人也比较强。由于时间不够，探索和拿道具就从简吧。要拿全道具要等到打完ユグドラシル再来，那时就没有时间限制了。对于第一次来的情况，一路前进即可，途中几场强制战斗不能逃走，接着就是BOSS战。

宝
瞬弓ブルーゲイル、剑士の知识、药士の秘药、オーバードライブ
敌人
アース神族(巡回班)掉落物：坏れた剑、ユニオンプラム(L)
アース神族(护卫兵)掉落物：坏れた剑、ユニオンプラム(L)
アース神族(救护班)掉落物：フルプレート(L)
ジェントルメン－掉落物：妖精の灵药、フレアクリスタル、フレアクリスタル(L)
ライフスティーラー[トリックスターの刻印、スティールウイング、坏れた剑、リキュールポーション(L)
カプリコーンリーダー掉落物：太阳の宝珠、碎土の护符(L)
シャープシザー掉落物：シャドウクリスタル(L)
イーガネスチェイサー掉落物：坏れた大剑、炼翠矿、翠冰珠、翠炎の水晶石、翠雷の珠、マイトポーション(L)
ビフレスト
次元の魔物掉落物：ブリッツオブイービル、フルプレート、フルプレート(L)





■BOSSヘイムダル

LV 68、HP 30000、炎+30%、雷+30%、圣+80%、土+30%、暗+50%

■BOSS战要点：BOSS攻击力比较高，而且还有两个帮手，需要先干掉帮手再集中打BOSS，另外BOSS的眩晕攻击很强。

■アスガルド

整顿装备的地方，因为接下来要连续战斗，所以多备点药吧。

■ユグドラシル

一路前进，中间的几个宝箱要动点脑筋，活用光束射线拿吧。水晶可以用剑斩掉，也可以用光束射线打掉(需要开一个封印石才能破坏)，有个地方需要斜下打光束射线才能到里面去，之后的几个地方比较考验跳跃的操作能力，如果对自己的操作没信心怕掉下去的话，可以考虑用降低下落速度的石头。在遇到第一个记忆点后的一个房间里，要活用光束射线弹跳从而到上面去，以后的解谜类似，将光束射线与水晶配合起来使用。一路前进到左上记忆点处，里面就是BOSS，注意不要掉下来了。打完BOSS后要继续往左下探索，再次一路光束射线+跳跃+水晶的组合，去打新的BOSS。

宝
プライムエリクサー2、ヴァリアントグリーブ、妖精の灵药3、チャージブレイク、炎衣フレイムミスト、无欠のタリスマン、魔女の秘药、ヴァリアントヘルム、闪刀シルヴァンス、ヴァリアントアーマー、エリクサー、炼金术の书、ノーブルエリクサー2、120000オース、神速の书、识者の经验、100000オース、无欠のタリスマン、オーバードライブ
敌人
アース神族(警护兵)掉落物：魔女の秘药、坏れた剑、耐炎のタリスマン(L)
フレスベルグ掉落物：真红の羽、ホーリィクリスタル(L)
フェイタルバーミン掉落物：赤い花弁(L)
アーマービートル掉落物：アーマーピアス
ジャイアントトロル掉落物：トロルクレイ、ユニオンプラム(L)
ブラックジュエル セントエルモ デンデンキング掉落物：アーマーピアス
ストレイヤー掉落物：暗のマント、ボーンレリーフ、オーラフォース、サンダークリスタル
ハイランダー掉落物：ドラゴンスレイヤー(L)
ワイルドウルフ グラトニーバグ掉落物：インセクトブレイダー、音叉羽、ユニオンプラム(L) ローパー
アビスドラゴン掉落物：黑ずんだうろこ インヴェイジブフレイマー掉落物：アダマンタイト、耐炎のタリスマン

■BOSSオーディン

LV 56、HP 36000、炎+50%、雷+80%、圣+80%、土+20%、暗+50%

■BOSS ホワイトドラゴン

LV 51、HP 24000、炎-50%

■BOSS战要点：奥丁神出战，一共要打两次，第一次我们需要将其磨掉1/2到3/4左右的体力。奥丁的攻击力相当高，而且决之技几乎有秒杀级别，所以分队是必然的，战斗中要活用R1来磨。此外，毒状态对奥丁有效。至于第二场BOSS战，对手又是龙，其攻击力和范围都很大，如果之前的战斗消耗太大，此战就以药恢复为主吧，不过实力还是比奥丁差点儿。

■ヴァルハラ

从ユグドラシル出来往アスガルド右边走即可去到宫殿，最初的岔道往下走可以等到阿琉泽归队，3种鼎的谜题不难，踩上去让鼎降下来即可。有的则要利用敌人，把敌人吸引过来再利用光束射线互换上去，接着把中央的封印解除就可以继续前进了。接下来的谜题依然是3种颜色的鼎，老解法，还是需要交互使用光束射线——具体的思路是先踩一个下来，然后将其冰住，再去拉另一个过来，反复交替地冻住直到两个鼎都到





范围内了，当然也要利用到敌人。鼎被冻住后也是可以推的，到这会儿大家应该熟悉了。其中有个鼎要跑两个房间，具体位置是从中间那个房间上层楼梯的左边往下跳。里面深处是BOSS战。

宝
ミスリルガントレット、魔女の秘药3、オーバードライブ、防寒のタリスマン、精灵の灵药2、ノーブルエリクサー3、ダブルサーチ、フレアクリスタル、炼金术の书、耐炎のタリスマン、パワーバングル、ガードポーション、エーテルセプター、リキュールポーション2、チャージブレイク、スペルポーション、シャドウクリスタル、无欠のタリスマン2、マジックバングル、ホーリィクリスタル、ユニオンプラム、命弓ミステルテイン、碎土のタリスマン、贤者の秘药

敌人
デスドッグ掉落物：兽肉、アースクリスタル(L)
セイクリッドサック掉落物：シャドウクリスタル
アース神族(士官) アース神族(近卫兵)掉落物：ユニオンプラム(L)
ディバインスレイブ マジックミラー掉落物：魔女の秘药(L)
ガーディアンディーヴァ掉落物：オリハルコン
レッドドラゴン掉落物：龙の掌、龙の翼骨、フレアクリスタル
シルバードラゴン掉落物：プリズムクリスタル(L)

■BOSSフレイ

LV 65、HP 24000、雷+50%、圣+80%、冰+50%、土+20%、暗+20%

BOSS战要点：相当强的实力，虽然当前目的只是需要削减其HP到一半左右就可以过了，但实力强大的芙蕾实在是强得离谱。合理的战术是之前一定要准备好圣属性的石头，这样至少可以吸收芙蕾的部分攻击，另外就是多备几个炎水晶，争取多炸点血，剩下就是靠药和她磨了。



■Check Point 章节要点

能在地图上自由移动的时候，很多村子的小支线剧情都会变化，比如增加了喂猫喂狗等，很多村里的一些摆设和人也会变化。

Chapter 6 扭曲的世界树

レザードヴァレスの塔——谜之地

没有太难的谜题，不过迷宫很大，一路前进，中间都有剧情。在击败雷扎德两次后，3女神聚齐，终于在最顶端要和雷扎德决战了。游戏二周目没有任何继承，最终战就不要吝惜道具了。

宝
エーテルシールド、ブラッディフロウ、裂枪ルーンバルディーチェ、圣衣ブリタニアガーブ、ダブルサーチ、女神の灵药、光剑クラウソナス、マジックバングル、无欠のタリスマン、镜铠リフツレックス

敌人
ギガントドラゴン掉落物：テイルバンカー、ガードポーション(L)
ロットデーモン掉落物：いドクロ、ブラックブレスコア、命の辉石
スライトデビルズ掉落物：坏れた枪、命の辉石、イビルミラー、マイトシンボル
プリズムジュエル掉落物：ソウルパール、プリズムクリスタル(L)
アンデッドマスター掉落物：カオスフォース、ユニオンプラム
エルダーバット掉落物：スペクタクルズ(L) ギガントトロル
Emeth掉落物：オリハルコン、ミスリル矿、不灭银、アダマンタイト、方位石(L)
メイルシュトローム ヴァンパイアロード 恶魔44式掉落物：魔女の秘药(L)
キンググリフォン掉落物：イズンの林檎
バフォメット掉落物：歪んだ角、シルフィードアロートップ、トールレイジ、エリクサー(L) キャッスルカノン

■BOSSホムンクルス シルメリア

LV 59、HP 36000、炎–20%、雷+50%、圣+50%、冰+50%、土+20%、暗+50%

■BOSS ホムンクルス・レザード

LV 62、HP 72000、炎–20%、雷+50%、冰+50%、土+80%、暗+50%

■BOSS レザード ヴァレス

LV 62、HP 86400、炎+80%、雷+80%、圣+20%、冰+80%、土+80%、暗+80%

■BOSS 全てを超越した存在

LV63、HP108000、炎+80%、雷+80%、圣+20%、冰+80%、土+80%、暗+80%

■BOSS 破灭を求める者

LV65、HP120000、炎+80%、雷+80%、圣+80%、冰+80%、土+80%、暗+80%

■BOSS战要点： 第一战虽然要面对两个人，但以我方现在的实力已无大碍了。第二战的时候，针对雷扎德魔法强的特点，有针对地装备防具、技能和封印石，也没有太大难度。第三战和第四战是连续的，也就是真正意义上的最终BOSS战。

首先第三战只要破坏水晶即可，雷扎德打过来的时候尽量避开其攻击范围就是，此时以回避为主。注意水晶的防御很高，可对其造成的伤害不大，要慢慢磨，所以药也要充足。在水晶被破坏后，主角也变身了，由此进入最后的第四战，这一战的难度相当大，雷扎德确实很强，如果对系统没吃透，技能装备或石头搭配不合理的话想要赢是非常困难的。雷扎德除了强力魔法攻击外，还会既死和强力范围攻击等等招式，而其防御又高得吓人，所以一般会陷入苦战。这里说一下笔者个人的战斗思路：前提是将比较好的技能，比如HP2倍之类的都装上。装备方面，武器是流程进行至此的正常配置，辅以ATK+15%的饰品；此外全身尽量配备同一种色属性的装备。道具方面，恢复类和复活类的都要齐全。封印石方面，以4000的降防御的放到台上，己方则以ATK1.2等为主，这样做好准备再去打就会轻松些。在实战过程中，雷扎德的HP在50–60%时是最为可怕的，因为其招数会不固定，而再往后进行到其会放决之技时，危险反而小了。坚持到最后吧，胜利是属于你的！

封印石列表

名称	魔晶石	入手场所	效果
重き黑锚の戒	100	セルトベルク山岳遗迹	地图移动时强制移动力无效，战斗时减少吹飞效果
自虐の戒	3000	セルトベルク山岳遗迹	攻击时伤害部分反弹
雾の戒	200	セルトベルク山岳遗迹	持有时迷你地图不会出现敌人标示，对敌效果为敌人不会跟随追击
剑の加护	150	セルトベルク山岳遗迹	攻击力1.2倍
宝の加护	400	苍枯の森	决技槽减少速度变慢
毒针の加护	300	苍枯の森	攻击时追加毒效果
手枷の戒	400	苍枯の森	不能防御
威を风ぐ鞘の戒	30000	苍枯の森	伤害1/4
金を食らう虫の理	1200	ドウルゲン矿山	获得金额3倍、获得经验值0
早钟の加护	600	ドウルゲン矿山	持有时不会被偷袭，对敌效果必定被偷袭
业炎の理	20000	ドウルゲン矿山	物理攻击带炎属性，炎属性吸收，但冰耐性-100%
足枷の戒	2000	ドウルゲン矿山	回避・反击禁止
冰の加护	600	アウドゥーラ水上遗迹	冰攻击力1.5倍、炎攻击力半减
金の加护	500	アウドゥーラ水上遗迹	获得金额1.5倍
龟裂の戒	4000	アウドゥーラ水上遗迹	RDM、RST半减
壁の加护	1000	スルス火山洞窟	伤害50以下无效
命精の加护	2000	スルス火山洞窟	HP回复效果2倍
轻き绵埃の戒	200	スルス火山洞窟	地图移动时强制移动影响增加，吹飞效果增加
色无しの理	4000	スルス火山洞窟	属性抵抗ALL0
炎の加护	600	スルス火山洞窟	炎攻击力1.5倍、冰攻击力半减
冰块の理	20000	スルス火山洞窟	物理攻击带冰属性，冰属性吸收，但炎耐性-100%
魂を削る钩の戒	2500	昏き妄执の馆	战斗时随时间经过HP缓缓减少
盾の加护	400	昏き妄执の馆	RDM1.2倍
否光跳の戒	100	昏き妄执の馆	光子の反射回数-3
经验を贪る貘の理	1200	昏き妄执の馆	获得经验值2倍、获得金额0
土の加护	600	クローサス森林遗迹	土攻击力1.5倍、雷攻击力半减
雷の加护	600	クローサス森林遗迹	雷攻击力1.5倍、土攻击力半减
泥土の理	20000	クローサス森林遗迹	物理攻击带土属性，土属性吸收，但雷耐性-100%
雷云の理	20000	クローサス森林遗迹	物理攻击带雷属性，雷属性吸收，但土耐性-100%
经验を供す友の理	4000	奉龙殿	队伍以外的成员也能获得总经验的1/6
无力な绵帽子の戒	200	奉龙殿	落下速度低，无法开启宝箱
命のみ粮とする戒	1200	奉龙殿	伤害的1/8恢复，但是不能使用菜单
剑を贽とする戒	500	奉龙殿	攻击3倍，但是装备的武器有1/5的几率坏掉
投石器の戒	2500	奉龙殿	射击攻击力2倍、钝足化
混针の加护	400	精灵の森	攻击带有混乱效果
八足马の加护	1500	精灵の森	回避率UP
狩精の加护	400	精灵の森	命中率UP
暗夜の理	30000	狭间の洞窟	物理攻击带暗属性，暗属性吸收，但圣耐性-100%
混沌の理	400	狭间の洞窟	战斗时随机产生各种效果
异法消しの理	10000	狭间の洞窟	其它的封印效果无效
敌を除く虚空の理	2500	狭间の洞窟	不遇敌，但是挥斩敌人还是可以进入战
默针の加护	500	狭间の洞窟	攻击带有沉默效果
幽谷の理	20000	狭间の洞窟	受到伤害1/4，但战斗中不得恢复
光跳の加护	150	ユグドラシル	光子の反射回数+4
光咒の加护	100	ユグドラシル	光子破坏
锐剑の理	2000	ユグドラシル	ATK1.5倍、RDM半减
大盾の理	2000	ユグドラシル	RDM2倍、ATK3/4
张子の加护	800	ユグドラシル	HP最大时、ATK及MAG1.2倍
碑石の加护	1000	ヴァルハラ宫殿	掉紫炎石的情况下换掉道具
圣光の理	30000	ヴァルハラ宫殿	物理攻击带圣属性，圣属性吸收，但暗属性-100%
常に常とする理	10000	ヴァルハラ宫殿	异常状态无效，但辅助效果也无效
贵石の加护	4000	ヴァルハラ宫殿	紫炎石の量が增加
圣の加护	1000	ヴァルハラ宫殿	圣攻击力1.5倍，暗攻击力减半
坚者の加护	400	ヴァルハラ宫殿	爆击无效
六耀の加护	2000	レザ-ドヴァレスの塔	全属性抵抗+20%
粮なき突击兵の理	1500	レザ-ドヴァレスの塔	攻击1.5倍，但是恢复无效
备えなき城の理	1500	レザ-ドヴァレスの塔	防御两倍，但是战斗中不能使用菜单

战魂列表

战魂名字	职业	地点	解放后出现地点	赠品/备注
ミトラ	魔术师	丧失之森	Chapter4丧失の森	ミトラの圣水/敌10000伤害
ジェシカ	轻战士	王家の地下道	Chapter4コリアンドル村	3选1
リシエル	轻战士	王家の地下道	Chapter4コリアンドル村	识者の经验(经验值30万获得)/3选1
シルフィ-ド	轻战士	王家の地下道	Chapter4コリアンドル村	金50000/3选1
ロ-ランド	重剑士	王家の地下道	Chapter4ヴィルノア	金50000/2选1
クラッド	重剑士	王家の地下道	Chapter4ヴィルノア	シルバ-クラッド(大剑ATK130)/2选1
セレス	轻战士	セルドベルグ山岳遗迹	Chapter5港町ゾルデ	2选1
ティリス	轻战士	セルドベルグ山岳遗迹	Chapter5港町ゾルデ	无欠の护符/2选1
アルム	魔术师	セルドベルグ山岳遗迹	Chapter4昏き妄执の馆	50000金/2选1
ウォルタ-	魔术师	セルドベルグ山岳遗迹	Chapter4昏き妄执の馆	无欠のタリスマン/2选1
クリスティ	弓斗士	苍枯之森	キセラ草原	2选1
纱绀	弓斗士	苍枯之森	キセラ草原	プリズムジェム/2选1
カノン	魔术师	アウドゥ-ラ水上神殿	Chapter4スカビア溪谷	ノ-ブルエリクサ-
フィレス	弓斗士	アウドゥ-ラ水上神殿	港町ゾルデ(教会)	金の卵/2选1
エルド	弓斗士	アウドゥ-ラ水上神殿	港町ゾルデ(教会)	2选1
リリア	弓斗士	トウルゲン矿山	Chapter5クレルモンフェラン	ア-スジェム/2选1
ミリティア	弓斗士	トウルゲン矿山	Chapter5クレルモンフェラン	2选1
ア-ロン	重剑士	サ-マ沙漠	コリアンドル村	50000金/3选1
ザンデ	重剑士	サ-マ沙漠	コリアンドル村	3选1
ディ-ン	重剑士	サ-マ沙漠	コリアンドル村	3选1
ソファラ	弓斗士	火山洞窟	Chapter4カルスタッド	2选1
アルカナ	弓斗士	スルス火山洞窟	Chapter4カルスタッド	2选1
ソロン	魔术师	スルス火山洞窟	Chapter4トウルゲン矿山	2选1
ファ-ラント	魔术师	スルス火山洞窟	Chapter4トウルゲン矿山	オ-バ-ドライブ/2选1
セルヴィア	魔术师	昏き妄执の馆	アウドゥ-ラ水上神殿	
フロ-ディア	轻战士	クロ-サス森林遗迹	カルスタッド	3选1
キルケ	轻战士	クロ-サス森林遗迹	カルスタッド	3选1
ラシ-カ	轻战士	クロ-サス森林遗迹	カルスタッド	3选1
ファルクス	重战士	クロ-サス森林遗迹	Chapter4ヴィルモア	2选1
アドニス	重战士	クロ-サス森林遗迹	Chapter4ヴィルモア	2选1
アトレイシア	弓斗士	龙の墓场	クレルモンフェラン/2选1	
リディア	弓斗士	龙の墓场	クレルモンフェラン	2选1
ルイン	轻战士	奉龙殿		2选1
クレセント	轻战士	奉龙殿		2选1
ジェラルド	重战士	奉龙殿	Chapter4苍枯の森	3选1
エ-レン	重战士	奉龙殿	Chapter4苍枯の森	金50000/3选1
ギルム	重战士	奉龙殿	Chapter4苍枯の森	3选1
ゼノン	魔术师	奉龙殿	サ-マ沙漠	2选1
魔智	魔术师	奉龙殿	サ-マ沙漠	2选1
イ-ジス	魔术师	スカビア溪谷		

技能收集列表

青のルーン

分类	对应装备、道具以及入手地点
斩击	所有大剑、ブレイドクロ—(山岳遗迹的最下面的螃蟹)、龙の斩爪(山岳遗迹BOSS)、坏れた大剑(游戏中期所有持剑的敌人)
杖	所有杖、メイスヘッド（龙の墓场的敌人）、坏れた杖(游戏中期所有持杖的敌人)
体	レザ—メイル等（商店）
腕	ガントレット等（商店）
足	レザ—ブ—ツ等（商店）
头	サレット等（商店）
炎	ブル—ソウルフレイム（ディパン城、山岳遗迹的ゴ—スト）、ブレイズブレスコア（火山吐火的敌人）、不灭の炎
冰	鱼鳞(キセラ草原的鱼水上遗迹的鱼系敌人)、青冰珠、雹の宝珠(奉龙殿的人型敌)
土	ドクロの器(丧失の森、ディパンへの地下道)、ブル—バブルコア(龙の墓场之敌)
雷	サンダ—ブレスコア（山岳遗迹的サンダ—ホ—ク）
圣	契约の锁（キセラ草原的リビングア—マ—，从后方攻击较容易打出）
暗	小鬼の牙（ディパン城附近）
发挥	猛禽の爪（山岳遗迹的ジャイアントホ—ク，从两侧攻击容易打出）、スト—ンブリット（沙漠、火山の昆虫）
治愈	甲虫の壳片（地下道附近的敌人）、羊の角（苍枯の森的羊）、龙胆石（リザ—ド、リザ—ドロ—ド）、古びたペンダント（剧情得到）
强化	ビッグラム(地下道BOSS 山岳遗迹的宝箱)、ボ—ンメイス(ディパン城的BOSS)、小恶魔の心脏（地下道、城附近）
弱体	スリングトップ（山岳遗迹的コボルト）、虫のトゲ（苍枯の森）
反抗	魔物のうろこ（矿山的リザ—ドマン）、坚牢なヒレ（龙の墓场的敌人）
练成	铜のコイン（山岳遗迹的コボルト）

绿のルーン

分类	对应装备、道具以及入手地点
穿孔	枪（ア—リィ专用）、坏れた枪（奉龙殿铠的武器）
杖	コボルトハンマ—（苍枯の森第二BOSS的コボルト）、トネリコの化石、破碎骨
炎	碧炎矿石（火山BOSS前半、火山トカゲ身体）、太阳の宝珠（ディパン地下的カプリコ—ン）
土	崩虚珠（精灵の森，リザ—ド系）
雷	封岚の尾根（精灵の森以后的どっかの鸟）、スプリントセル
圣	エメラルドハ—トコア（ユグドラシル、イティ—ジ—）
发挥	カオスル—ン（ユグドラシル、ストレイヤ—）
治愈	コアエメラルド（奉龙殿の宝石系的敌人）、磷矿（火山BOSS第一战）
强化	绿柱石の腕轮（商店）、战斧壳（奉龙殿的ギガントクロウ）
弱体	腐ったうろこ（奉龙殿的ドラゴンゾンビ）、ブリッツオブイ—ビル（在アスガルド强制战斗的乌贼）
反抗	ダマスカス矿（奉龙殿的アイアンゴ—レム）、深　のうろこ（第4章以后的ディパンへの地下道リザ—ドナイト）
练成	金のコイン（精灵の森的コボルト）
暗	ブラックブレスコア（クロ—サス森林遗迹ヒドラ，破坏左前头部）

赤のルーン

分类	对应装备、道具以及入手地点
斩击	所有剑、ソードホーン、步行花の剑（精灵の森）、坏れた剑（精灵の森）
穿孔	所有弓、スパイククロー、龙の牙（馆的ドラゴン）、坏れた弓（妄执の馆、ディパン地下的カブ　リコーン）
体	アリーシャのローブ、アノイントクローク（商店）
腕	メタルバックラー（山岳遗迹BOSS）、ロイヤルグローブ（宝箱）
足	クロスグリーブ等（商店）
头	デュエルヘルム（商店）
炎	火炎矿石（火山BOSS第1战）、绯炎の尖晶石、ファイアブレスコア
冰	コアルビー（火山的ブラックジュエル、レッドジュエル）、赤冰珠、真红の软骨
土	龙赤胆（山岳遗迹BOSS）、ハームシード（龙の墓场）、跳ね马の雕像（商店）
雷	封雷の尾根（山岳遗迹的鸟、从后方攻击）、赤雷の珠、稻妻石（森林遗迹）
圣	虹彩翼（奉龙殿的ドラゴンゾンビ）赤铜の圣印（第4章以后ディパン地下ホーリーオーダー）
暗	暗暗のマント（森林遗迹）
发挥	贝壳の弹丸（水上遗迹BOSS等章鱼）レッドチェリー（商店）
治愈	ルビーのミツバチ（商店）
强化	バラカ（ディパンへの地下道的BOSS）、マイトシンボル、
弱体	贯通の刻印（アウドゥーラ水上神殿，リザードロード的左手的枪破坏）、ガスバレル（矿山的像章鱼的敌人）、、アサルトミサイル（沙漠）
反抗	真红のうろこ（苍枯の森的固定中BOSS的リザードマン）、赤铜の镜（商店）
练成	ミスリル矿、ウロボロスシンボル（奉龙殿，アリューゼレオーネ离开后的宝箱）

绿のルーン

对应装备/技能	类别	效果
HPリザーブ1000	体、治愈	产生1000耐久力的结界保护自己
バイタルアジャスメント	体、土、治愈	战斗胜利时HP100%回复

青のルーン

对应装备/技能	类别	效果
ビーストスレイヤー	斩击、弱体、炎	对兽系大伤害
アンホーリィスレイヤー	斩击、弱体、圣	对非圣系大伤害
スケイルクラッシャー	斩击、弱体、雷	对有鳞甲的敌人大伤害

赤のルーン

对应装备/技能	类别	效果
トゥルーシーイング	穿孔、强化、炎	クリティカル率UP
プラントスレイヤー	斩击、弱体、炎	植物系大伤害
インセクトスレイヤー	穿孔、土、弱体	虫系大伤害
マジックスレイヤー	斩击、发挥、弱体	魔术师系大伤害
ゴーストバスター	斩击、弱体、冰、反抗	对无实体的敌人也能给予伤害
ジャイアントキラー	斩击、圣、弱体、练成	对大型敌人大伤害
デーモンスレイヤー	穿孔、弱体、暗、练成	恶魔族大伤害

绿のルーン

对应装备/技能	类别	效果
ゴッドスレイヤー	穿孔、殴打、弱体、圣	对神族大伤害
ボディパッセージ	强化、暗、强化、练成	クリティカル（会心一击）时敌即死

全技能表

青のルーン

对应装备/技能	类别	效果
アイアンフィスト	体、炎	ATK1.2倍
マインドバースト	体、冰	MAG1.2倍
ハードボディ	体、土	RDM1.5倍
レジストマジック	体、雷	RST1.5倍

赤のルーン

对应装备/技能	类别	效果
アドヴァーシティ	体、炎、冰、土、雷	敌人数量比我方多的场合全能力值UP
ヒロイズム	体、强化、炎	有伴间阵亡的时候，给予敌人伤害20%UP
フェイント	头、腕、发挥、冰	战斗中攻击时，攻击力按ATK＋MAG计算
トレーニング	足、强化、弱体	全能力下降20%，同时得到经验值1.5倍

绿のルーン

对应装备/技能	类别	效果
タフネス	体、足、炎	战斗中最大HP及现HP两倍
オブザベイション	体、强化、炎	战斗中经过一定时间后全能力值UP
ソリタリティストラグル	体、炎、反抗	战斗中按杀死敌人数全能力值UP

アタックスキル

青のルーン

对应装备/技能	类别	效果
マイトブロウ	斩击、雷、强化	容易将敌人打到气绝和破防
ブレイクアップ	腕、斩击、发挥、强化	由于自己的攻击而破坏部位时进入BREAK MODE的概率上升

赤のルーン

对应装备/技能	类别	效果
スピリットコントロール	腕、剑、雷	紫炎石数量增加
ヒートアップ	体、斩击、强化	攻击产生的决め技槽上升量UP
ダブルエッジ	斩击、腕、穿孔、练成	一次攻击计算两次伤害
オーバーロード	头　发挥　冰　暗	魔法威力1.5倍，但是我方也有被打的可能

リアクションスキル

青のルーン

对应装备/技能	类别	效果
カウンターアタック	头、腕、暗、反抗	可以反击

赤のルーン

对应装备/技能	类别	效果
ジャストガード	腕、反抗、冰	受到敌人攻击的瞬间按角色对应的按钮可以防御
スクランブルアタック	头、足、斩击、反抗	可以设置配合发现键的普通攻击

ディフェンススキル

青のルーン

对应装备/技能	类别	效果
ガッツ	体、治愈、练成	HP10%以上的时候受到致死攻击时HP变成1
リフレックスムーブメント	体、足、雷	倒地状态时也可进行回避和防御
プロテクトマジック	头、杖、冰、反抗	可以回避和防御魔法系攻击
キュアコンディション	体、土、治愈、反抗	状态异常的回复时间加快
HPリザーブ100	体、足、反抗	产生100耐久力的结界保护自己
ファーストエイド	体、治愈、圣	一定几率回复所受伤害的一半
フリーアイテム	头、腕、发挥、反抗	使用道具不消耗AP
HPリザーブ5000	体、治愈、反抗	产生5000耐久力的结界保护自己

赤のルーン

对应装备/技能	类别	效果
リジエネレーションヒール	体、土、治愈	战斗中HP徐徐回复
ガードモーション	腕、强化、反抗	伤害减少20%，但是不能回避且容易中异常状态
マジックコントロール	体、头、发挥、冰	自身受到魔法的效果减半，包括攻击和回复
ミサイルプロテクション	头、腕、反抗	正面完全防御飞行道具

SHOP

港町ゾルデ

道具	价格	道具	价格	道具	价格
ロングソード	500	跳ね马の铜像	1000	ユニオンプラム	800
バスタードソード	1000	ルビーのミツバチ	1000	圣水	150
ショートボウ	400	战士の秘药	150	イズンの林檎	150
サレット	160	金银花の露	80	方位石	200
レザーメイル	240	秩序の原理	80	耐炎の护符	1200
クローク	200	ブラギの诗篇	150	防寒の护符	1200
レザーグローブ	200	雪解け水	80	碎土の护符	1200
クロスグリーブ	180	真珠草	80	避雷の护符	1200
レザーブーツ	160	コカトリスの卵	150	スペクタクルズ	150

稀有道具	价格	素材
名刀五月雨	76000	名刀蜘蛛切り×1、フルンティング×1、アダマンタイト×2、真红の牙×3
エルヴンタフタ	25000	炼赤矿×1、罗针鳞×1、魔物のうろこ×2
ルーングリーブ	60000	ナイトグリーブ×1×黑曜の爪×1、红莲のうろこ×1
ポイズンチェック	1500	ドクロの器×3×漆黑の结晶×2、坏れたアミュレット×2
スタンチェック	1500	琥珀×2、淀んだ水×2、坏れたアミュレット×2
ホーリィクリスタル	6000	赤铜の圣印×1、ホーリィスピネル×1
魔女の秘药	5000	フェイタルシード×1、命の辉石×1、トロルクレイ×2
精灵の灵药	40000	命の辉石×2、大粒の真珠×1、メタボライザー×2
エリクサー	800	鱼鳞×2、兽肉×1、祭祀书×1
圣杯	20000	崩虚珠×2、金のコイン×1、银のコイン×1、铜のコイン×1
やわらかな石	20000	妖精の小箱×3、命の辉石×1、ブラッドジュエリー×1
星读みの石版	20000	罗针鳞×3、风切羽×2、契约の锁×2
金の卵	50000	ポルト酒×2、ロイヤルゼリー×1、海鲜肉×3、ひまわりのたね×1
幻视の珠	10000	崩虚珠×1、魔眼の宝珠×2、魔镜の欠片×2、アダマンタイト×1、猫の指轮×1、狩られたネズミ×1、尻尾の切れたトカゲ×1、不幸な青い鸟×1、ねこのふん×1

ディパン

道具	价格	道具	价格	道具	价格
レイピア	2200	レザーグローブ	200	雪解け水	80
トゥハンデッドソード	2500	クロスグリーブ	180	真珠草	80
クロスボウ	2000	レザーブーツ	160	コカトリスの卵	150
シルバーサレット	1000	ブルーアップル	1000	ユニオンプラム	800
レザーメイル	240	战士の秘药	150	圣水	150
チェインメイル	1200	金银花の露	80	イズンの林檎	150
クローク	200	秩序の原理	80	スペクタクルズ	150
ガントレット	800	ブラギの诗篇	150		

稀有道具	价格	素材
ポイズンチェック	1500	ドクロの器×3、漆黑の结晶0、坏れたアミュレット×2
スタンチェック	1500	琥珀×2、淀んだ水×2、坏れたアミュレット×2

コリアンドル村

道具	价格	道具	价格	道具	价格
シャムシール	3500	青铜の镜	6000	コカトリスの卵	150
ストライキングソード	4500	青い人形	6000	ユニオンプラム	800
ロングボウ	4000	レッドチェリー	7000	圣水	150
メタルクラウン	2500	战士の秘药	150	イズンの林檎	150
キュイラス	3000	金银花の露	80	方位石	200
シルバークローク	3500	秩序の原理	80	耐炎の护符	1200
クロスグリーブ	180	ブラギの诗篇	150	防寒の护符	1200
スエードブーツ	1000	雪解け水	80	碎土の护符	1200
レザーブーツ	160	真珠草	80	避雷の护符	1200



稀有道具	价格	素材
ファルシオン	200	漆黑の结晶×2、虚ろの壳×2、契约の锁×2、するどい矛先×2
イグニートソード	1000000	カリバーン×1、翠炎の尖晶石×3、不灭の炎×1、ダークアミュレット×1
炼金术の书	700000	圣枪セントハルバード×1、贯通の刻印×3
ホーリィロッド	83000	ルビーメイス×1、ホーリィスピネル×1、赤铜の圣印×2
アイシクルプレート	17000	ジャンクシールド×2、金刚石×1、雹の宝珠×1
ルーンクラウン	25000	クラウン×1、ホーリースピネル×1×魔镜の欠片×1
レザークローク	3500	兽の毛皮×1、こうもりの羽×2
战乙女のペンダント	300000	コアスピネル×1、魔镜の欠片×1、契约の锁×1、バラの刻印×1
カースチェック	4000	甲虫の角×1、小恶魔の心脏×1、ガイストコア×1
パラライチェック	2500	こうもりの羽×5、虚ろの壳×1、琥珀×1
シャドウクリスタル	6000	怨念の块×1、漆黑の结晶×2
プライムエリクサー	10000	エリクサー×1、ロイヤルゼリー×1、大ワシの心脏×1、メタボライザー×1
无欠の护符	5000	ジャンクシールド×1、坚牢骨×1、甲虫の壳片×1、鸟の指轮×1、ひよこのえさ×1、野菜くず×1、贝壳入りのえさ×1、とりのふん×1

ヴィルノア

道具	价格	道具	价格	道具	价格
ワルーンソード	7000	ブルーアップル	1000	コカトリスの卵	150
スクレップ	5000	青磁のひよこ	160	ユニオンプラム	800
ロングボウ	4000	战士の秘药	150	圣水	150
ルビーメイス	600	小人の灵药	800	イズンの林檎	150
クリスタルワンド	2500	金银花の露	80	耐炎の护符	1200
アイアンヘルム	4500	秩序の原理	80	防寒の护符	1200
クリスタルチェイン	4000	ブラギの诗篇	150	碎土の护符	1200
ノーブルクローク	4500	雪解け水	80	避雷の护符	1200
ワーキブーツ	2500	真珠草	80	スペクタクルズ	150

稀有道具	价格	素材
名刀虎切り	7500	ロングソード×1、兽の毛皮×3、铁矿石×3
？？？	700000	坏れた剑×2、セーバートゥース×1、大粒の真珠×1、ホーリィクリスタル×1
エレメンタルエッジ	6000	猛禽の爪×1、するどい矛先×2、铁矿石×2
スプリームクロスボウ	5500	スリングトップ×1、羽毛×3
クリスタルヘルム	8000	アイアンヘルム×1、甲虫の角×1、小鬼の牙×1
？？？	800000	クラウン×1、セーバートゥース×1、レッドホーン×1
圣皇后のティアラ	5000	白い花弁×2、コアルビー×1、魔眼の宝珠×1
シルバーキュイラス	4500	キュイラス×1、铁矿石×2、シルバーサレット×2
フェアリィガーブ	50000	スプリームガーブ×1、赤雷の珠×1、フレイムブレスコア×1、ユミルの泪×1
セイクリッドガーダー	3000	骨クズ×1、猛禽の爪×2、羽毛×1
マジックグローブ	7000	飞燕鳞×2、ヒートプレート×1
ヴェイングリーブ	3000	ワニ皮×1、龙胆石
フリーズチェック	3000	视玉×2、怨念の块×1、レイフォース×1
コンフーズチェック	3000	ベラドンナ×1、魔物のうろこ×3、折れた爪×1
ヒールリング	50000	雹の宝珠×1、大ワシの心脏×3、铁矿石×3

カルスタッド

道具	价格	道具	价格	道具	价格
シャムシール	3500	デュエルガーダー	7000	秩序の原理	80
フロストペイン	15000	デュエルグリーブ	6500	ブラギの诗篇	150
ストライキングソード	4500	クロスグリーブ	180	雪解け水	80
クレイモア	18000	レザーブーツ	160	真珠草	80
ロングボウ	4000	スエードブーツ	1000	コカトリスの卵	150
コンポジットロング	17000	绿柱石の腕轮	2500	ユニオンプラム	800
インフィニティロッド	18000	青铜の镜	6000	圣水	150
デュエルヘルム	7000	青い人形	6000	イズンの林檎	150
メタルクラウン	2500	レッドチェリー	7000	方位石	200
オリーブクラウン	4500	ルビーのハチミツ	1000	耐炎の护符	1200
キュイラス	3000	战士の秘药	150	防寒の护符	1200
デュエルアーマー	9000	药士の秘药	800	碎土の护符	1200
シルバークローク	3500	小人の灵药	800	避雷の护符	1200
スプリームガーブ	9000	金银花の露	80	无欠の护符	5000

稀有道具	价格	素材
ファルシオン	200	漆黑の结晶×2、虚ろの壳×2、契约の锁×2、するどい矛先×2
イグニートソード	1000000	カリバーン×1、翠炎の尖晶石×3、不灭の炎×1、ダークアミュレット×1
炼金术の书	7000000	圣枪セントハルバード×1、贯通の刻印×3
ホーリィロッド	83000	ルビーメイス×1、ホーリィスピネル×1、赤铜の圣印×2
アイシクルプレート	17000	ジャンクシールド×2、金刚石×1、雹の宝珠×1
ルーンクラウン	25000	クラウン×1、ホーリースピネル×1×魔镜の欠片×1
レザークローク	3500	兽の毛皮×1、こうもりの羽×2
战乙女のペンダント	300000	コアスピネル×1、魔镜の欠片×1、契约の锁×1、バラの刻印×1
カースチェック	4000	甲虫の角×1、小恶魔の心脏×1、ガイストコア×1
パラライチェック	2500	こうもりの羽×5、虚ろの壳×1、琥珀×1
シャドウクリスタル	6000	怨念の块×1、漆黑の结晶×2
プライムエリクサー	10000	エリクサー×1、ロイヤルゼリー×1、大ワシの心脏×1、メタボライザー×1
无欠の护符	5000	ジャンクシールド×1、坚牢骨×1、甲虫の壳片×1、鸟の指轮×1、ひよこのえさ×1、野菜くず×1、贝壳入りのえさ×1、とりのふん×1

クレルモンフェラン

道具	价格	道具	价格	道具	价格
シンクレアーサーベル	20000	小人の灵药	800	碎土の护符	1200
ライトニングエッジ	30000	金银花の露	80	避雷の护符	1200
コンポジットロング	17000	秩序の原理	80	フレアジェム	2000
インフィニティロッド	18000	ブラギの诗篇	150	アイスジェム	2000
アノイントクラウン	5500	雪解け水	80	サンダージェム	2000
シルバーメイル	16000	真珠草	80	アースジェム	2000
スプリームガーブ	9000	コカトリスの卵	150	ホーリィジェム	2000
ロイヤルグローブ	8000	ユニオンプラム	800	シャドウジェム	2000
ナイトグリーブ	5000	圣水	150	プリズムジェム	4000
赤铜の镜	5000	イズンの林檎	150	スペクタクルズ	150
战士の秘药	150	方位石	200	大陆西部の地图	1000
药士の秘药	800	防寒の护符	1200	大陆东部の地图	5000

稀有道具	价格	素材
ルーンスレイヤー	50000	ファルシオン×1、漆黑の结晶×1、贯通の刻印×1
名剑アロンダイト	120000	坏れた大　、ブラッドジュエリー×1、バラの刻印×1、魔镜の欠片
ツヴァイハンダー	30000	坏れた大剑×2、トロルクレイ×1、腐つた棍棒×1
苍剑グランスティング	115000	スクレップ×1、封雷の尾羽×5、稻妻石×2
グラナリースレイヤー	25000	らせんの矢じり×1、贯通の刻印×2、ベラドンナ×2
メイジスレイヤー	50000	ストレングスボウ×1、贯通の刻印×1、魔眼の宝珠×1、魔镜の欠片×1
シャイニィラプチャー	100000	アーバレスト×1、贝壳の　丸×1、风切羽×2、ハームシード1
ソウルスレイヤー	900000	アーマーピアス×2、スティールウイング×1、风切羽×2、シルフィードアロートップ×1
ミスリルワンド	20000	坏れた杖×2、メイスヘッド×1、ーレムアイ×1
？？？	600000	猛禽の爪×2、虫のカギ爪×1、ヴァンパイアクロー×2、恶魔の右腕×1
フィラクトヘルム	9000	炼赤矿×1、羊の前齿×1、こうもりの羽×2
王の铠	800000	シルバーメイル×1、火ネズミの毛皮×1、封岚の尾羽×1、ディープドゥーム×1
ウインドグローブ	20000	こうもりの羽×1、ボーンメイス×1、ギブリスケイル×1
ストーンチェック	5000	假面の欠片×2、ボーンメイス×2、粘着液×2
サイレンスチェック	5000	ベラドンナ×2、小恶魔の心脏×3、恶魔のひづめ×1
ウィークチェック	5000	こうもりの耳×2、こうもりの羽×2、ベラドンナ×3、犬の指轮×1、しゃぶつた骨×1、かじつた靴×1、ぼろぼろの布×1、いぬのふん×1

ディパン行商人

道具	价格	道具	价格	道具	价格
シャムシール	3500	デュエルガーダー	7000	真珠草	80
フロストペイン	15000	デュエルグリーブ	6500	コカトリスの卵	150
ホーリィソード	70000	クロスグリーブ	180	ユニオンプラム	800
ストライキングソード	4500	スエードブーツ	1000	圣水	150
クレイモア	18000	レザーブーツ	160	イズンの林檎	150
名剑ヴェインスレイ	75000	绿柱石の腕轮	2500	方位石	200
ロングボウ	4000	青铜の镜	6000	耐炎の护符	1200
コンポジットロング	17000	青い人形	6000	防寒の护符	1200
インフィニティロッド	18000	レッドチェリー	7000	碎土の护符	1200
デュエルヘルム	7000	ルビーのハチミツ	1000	避雷の护符	1200
ヴァローヘルム	35000	战士の秘药	150	フレアジェム	2000
メタルクラウン	2500	药士の秘药	800	アイスジェム	2000
オリーブクラウン	4500	小人の灵药	800	サンダージェム	2000
キュイラス	3000	妖精の灵药	3600	アースジェム	2000
デュエルアーマー	9000	金银花の露	80	ホーリィジェム	2000
ヴァローアーマー	50000	秩序の原理	80	シャドウジェム	2000
シルバークローク	3500	ブラギの诗篇	150	プリズムジェム	4000
スプリームガーブ	9000	雪解け水	80	スペクタクルズ	150

稀有道具	价格	素材
ファルシオン	200	漆黑の结晶×2、虚ろの壳×2、契约の锁×2、するどい矛先×2
イグニートソード	1000000	カリバーン×1、翠炎の尖晶石×3、不灭の炎×1、ダークアミュレット×1
炼金术の书	700000	圣枪セントハルバード×1、贯通の刻印×3
ホーリィロッド	83000	ルビーメイス×1、ホーリィスピネル×1、赤铜の圣印×2
アイシクルプレート	17000	ジャンクシールド×2、金刚石×1、雹の宝珠×1
ルーンクラウン	25000	クラウン×1、ホーリースピネル×1、魔镜の欠片×1
レザークローク	3500	兽の毛皮×1、こうもりの羽×2
战乙女のペンダント	300000	コアスピネル×1、魔镜の欠片×1、契约の锁×1、バラの刻印×1
カースチェック	4000	甲虫の角×1、小恶魔の心脏×1、ガイストコア×1
パラライチェック	2500	こうもりの羽×5、虚ろの壳×1、琥珀×1
シャドウクリスタル	6000	怨念の块×1、漆黑の结晶×2
プライムエリクサー	10000	エリクサー×1、ロイヤルゼリー×1、大ワシの心脏×1、メタボライザー×1
无欠の护符	5000	ジャンクシールド×1、坚牢骨×1、甲虫の壳片×1、鸟の指轮×1、ひよこのえさ1、野菜くず×1、贝壳入りのえさ×1、とりのふん×1

アスガルド行商人

稀有道具	价格	素材
オレイカルコスの杖	600000	ロータスワンド×1、ダークアミュレット×1、魔眼の宝珠×3、スティールウイング×1
スルーズの手甲	500000	ダマスカス矿×2、黑曜の爪×3、ブラッディクロス×1、ミラクルガード×1、ブリリアントピースメーカー×1、ジエントルガード×1、セイクリッドオーパーツ×1
魔女の秘药	5000	フェイタルシード×1、命の辉石×2、トロルクレイ×2
精灵の灵药	40000	命の辉石×2、大粒の真珠×1、メタボライザー×2
エリクサー	800	鱼鳞×2、兽肉×1、祭祀书×1
プライムエリクサー	10000	エリクサー×1、ロイヤルゼリー×1、大ワシの心脏×1、メタボライザー×1
无欠の护符	5000	ジャンクシールド×1、坚牢骨×1、甲虫の壳片×1
ソロモンの指轮	900000	猫の指轮×1、犬の指轮×1、鸟の指轮×1

火热夏季热血战，钢铁雄师显威风
奉献青春斗强敌，同伴永伴在身边

メタルサーガ 鋼の季節

暑假即将来临，厂商们也做好了准备，纷纷推出了优秀的作品来迎接销售旺季，本作可以说是暑期商战中的首发队员。本系列虽然算不上大厂商大制作，但也算是成名已久的一个系列作品，在我国更有不少玩家被游戏中的战车彻底征服。本系列登陆nds主机还是首次，但已经充分运用了硬件的全部机能，让玩家在掌机上也能进行战斗。游戏中的主人公是前作主人公的儿子，为了彻底消灭诺亚，与伙伴们一起踏上旅途，最终成长为一名不输给父亲的少年英雄。在游戏中大量的战车和各种武器以及战车配件，都非常值得玩家拿出时间收集。 □文/雪飞

PS2	本刊译名：重装机兵·钢之季节			CERO A
	SUCCESS	5040日元	2006.6.15	
角色扮演	卡带	日版	1人	512M

系统详解

本作充分利用NDS的触摸功能，一切操作都由触笔完成，只有查看大地图时可以使用十字键。

基本菜单	
どうぐ（道具）	查看手中道具。
そうび（装备）	角色当前装备。
とくぎ（特技）	角色的技能。
つよさ（强度）	查看角色的等级、体力、经验值、称号等数据。
せんれき（战斗履历）	查看战斗记录。
のりおり（上下）	上下战车。
ヘルプ（帮助）	可以临时存档和调节信息速度。

战斗菜单	
こうげき	攻击。
のる	乘战车战斗。
おりる	下战车战斗。
とくぎ	使用特技。
どうぐ	使用道具。
ぼうぎょ	防御、使用特殊炮弹。
にげる	逃跑。

战车

战车是本系列的核心，也是本系列的魅力所在，更是游戏中最主要的攻击手段。战车的攻击力远比人物的攻击高，而且防御力和体力也非常高，主要由底盘、引擎、C部件、武器四部分组成：底盘是战车的基础，决定战车的性能和武器种类；引擎决定载重量；C部件决定战车的命中率和回避率；武器分为多种，机枪的攻击力较低但无弹药数限制、大炮攻击强劲但有弹药限制、固定武器则是战车自带的特殊武器。

战车修理	战车的耐久度就是战车的寿命，根据战车被破坏程度分为大破、中破、小破、废铁几种情况。大破和废铁不能使用武器并不能行动，需要使用拖车牵引或者使用特殊道具修理。
战车的改造	战车的各个部分都可以改造，玩家可以通过改造得到最终强悍无敌的战车。
装备添加	战车都有自己的载重上限，如果超重战车则行动不能，但玩家可以使用一辆战车牵引另一辆战车作为移动仓库。
战车补给	为战车补充耐久度，也可以补充弹药。

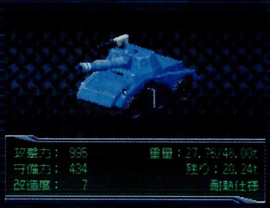
出场人物简介	
まおう(自定义姓名主人公)	传说中英雄的儿子，是个车辆兵器专家。
カレン	主人公的姐姐，性格开朗，任劳任怨，更是一名优秀的女厨师。
ジエシイ	优秀的怪物猎人，幽默风趣，身上带着ノアシード，多年来一直寻求将其破坏的办法。
メグ	工程师，战斗中能为各种装备进行修理。
ポチ	报恩义犬，随等级上升可以获得新技能。
サージ	传说中的黑客的孙子，能够取得怪物、机械的重要情报。
マリオン	女中豪杰，拥有极强的白兵战能力。
レオーニ	超级厨师，可以利用不同食物制作出美味的料理，为同伴补充体力。

农场



二十世纪初，由于环境的破坏，人类发明了巨大的电脑系统ノア，但是一天ノア突然暴走，为人类带来了大劫难，并且出现了无数的怪物在四处袭击人类。最后将ノア破坏的便是レバンナ和クリフ，但是在最后时刻ノア将自己隐藏在整个系统的最深处，随时为再度复活积蓄力量。

落魄的旅行者疾风ジェシィ一直在寻找レバンナ，但是却在小镇中听说他已经死亡，这让疾风ジェシィ难以接受，不过随后碰到的少女キキ却给他带来了希望。而此时我们的主人公まおう（魔王，自定义姓名）却是被姐姐カレン搅了好梦，睡眼惺忪地从床上爬起来，在被强迫洗脸洗手后，精神才稍微好了一点。而这时，疾风ジェシィ突然来访，カレン虽然只是一名少女，但立刻举起了步枪迎接这位来访者。不过怪物猎人疾风ジェシィ身手却不一般，很轻松地赤手将カレン的步枪打落，不过由于对手不过是个少女，ジェシィ并没有追击。此时一位老者赶到，并用枪指着ジェシィ，让ジェシィ意想不到的是赶来帮忙的老者竟然就是传说中的“神之手”クリフ。ジェシィ在说明来意后，大家立刻化敌为友坐到了一起，更让ジェシィ惊讶的是まおう的父亲就是著名的レバンナ，看来这个小小的农场真是藏龙卧虎，ジェシ



流程介绍

1、起床后与站在门口的**カレン**对话，然后去一层水池前洗手，调查一下周围的柜子可以得到物品。
2、洗完手后再与**カレン**对话，然后到桌子边坐好准备“看戏”。
3、与门口的**キキ**对话后，选择**あげる**，然后调查自己床边的小柜。
4、再与**キキ**对话，**キキ**逃跑后去地图左边桥头找姐姐。
5、与姐姐对话后再与**ジエシイ**对话，然后再跟姐姐对话。
6、去地图右边墓地前跟**ジエシイ**对话。
7、进入墓地边上的小屋，与**キキ**对话。
8、来到桥头小屋前，与**キキ**对话。
9、起床后去桥头，引发剧情，进入不能控制的战斗。
10、去**クリフ**大叔的小屋，得到第一辆战车**レバンナ**号。
11、去**スト－ムト－ン**。存盘点在猎人中心，一个女人坐在一台游戏机前，与她对话即可存盘。
12、宿屋二层跟人对话。
13、回到猎人中心搜集情报。
14、前往地图上新出现的污染沼。
15、下车进入沼泽深处。
16、剧情战斗。
17、在沼泽最深处找到**ヌマンバ**将其引诱到沼泽入口处，跟它要保持一定距离，如果太远它则原地休息，如果太近则会进入战斗。
18、BOSS战：**ヌマンバ**体力不算高，大约600，用战车的飞弹可以削减它不少体力。
19、返回**スト－ムト－ン**，在猎人中心得到赏金10000G，不过落到玩家兜里却没多少，因为有个狮子大张嘴的同伴。
20、剧情后地图上追加**マデラ**沙漠和溺死街，去溺死街必须穿越**マデラ**沙漠。
21、走右边的道路，从岩石桥下穿过。遇敌几率很高，做好连续战斗的准备。
22、到达溺死街后下车，调查水面漂浮的油桶前进。
23、地图右边道具屋内，电机前站着一个人，千万别走进去对话，否则进去出不来！
24、最右下的房间二层与看守士兵对话，**マダム·ザザ**出现。
25、在一层与贩卖机前男子对话，得到被狗支配大陆的情报。
26、去地下一层与老大爷对话，得到零九式安全神话情报。
27、出发前往犬**のテリトリン**。
28、BOSS战：饥牙芽。它的体力并不高，但是攻击很强，两三下就能将主人公击毙，并且会回复自己体力。战斗时要注意及时让主人公吃药补充体力，将战斗的重任交给**ジエシイ**。但主角战死游戏也不会结束，主人公会在**スト－ムト－ン**复活，就是要再走回到犬**のテリトリン**。
29、剧情后跟随小狗前进，一直向右走出小地图，回到犬**のテリトリン**取车。
30、返回小狗**ポチ**加入的地方，调查路上的箱子可得到战车武器90**ミリロングト**，装备上后去左下角打破墙壁。注意该武器使用次数为32次，路上碰到杂兵战斗时一定要换武器。
31、BOSS战：**クイ－ンラレシア**，会吸血、催眠、召唤饥牙芽，体力大约5000。战斗前先将BOSS边上箱子内的火焰放射器装备上，再利用高速射击技能会快速将敌人消灭。

ィ手中的ノアシ－ド更是彻底消灭ノア的关键。

まおう将礼物送给小妹妹后，ジエシィ跑来捣乱几句话便把キキ气跑了，没办法主角只得再去寻找キキ。在桥头まおう偷听到ジエシィ和姐姐的谈话，原来看来乐天的クリフ已经身患重病，晚上经常不断的咳嗽并且有时咳血，这些症状则与已经去世的レバンナ非常相似。费了好大力气终于找到了キキ，还没来得及好好说上几句，一声巨大的爆炸声把二人吓了一跳，大家立刻前往爆炸声的源头调查。原来クリフ一直在小黑屋里研究ノアシード，尽管使用了铁锤、电击、强酸、烈火等多种手段，但却不能伤到ノアシ－ド分毫，最后クリフ连大炮都使上了还是毫无作用，郁闷的他只得回屋去慢慢考虑对策。



也许是因为思考需要太多时间，クリフ大叔竟然彻夜未归，まおう立刻跑去寻找，敲了敲小屋的门也没人回答，まおう只得过桥继续寻找。但一走上桥头就发现三只怪物，まおう立刻喊来大家帮忙。在农场的姐姐和ジエシィ立刻闻讯赶到，ジエシィ更是瞄准了怪物准备开火，但此时憔悴的クリフ从小屋中走出来，建议大家先把桥弄断。随后ジエシィ和大叔开车绕到了怪物们的身后，将敌人消灭，可惜的是クリフ大叔由于年老再加上伤势过重倒下了。临终前将まおう叫到身边，将自己和レバンナ曾经使用的战车交给了まおう，并嘱咐まおう和ジエシィ去寻找イングリッド，让他来解开ノアシ－ドの之谜，最后更是希望まおう成为一名不输于父亲的男子汉。亲眼见到"亲人"逝去，まおう非常伤心难过地将クリフ大叔安葬在父亲的身旁，让这两位老兄弟可以在地下团聚。之后まおう在クリフ大叔的小屋里得到了自己的第一辆战车レバンナ号。

スト－ムト－ン

来到スト－ムト－ン，ジエシィ告诉まおう他的父亲是世界上最强的怪物猎人，希望まおう能成为不输给父亲的英雄，并且决定加入成为同伴。在宿屋的二层有人求助，他的同伴被困在沼泽中，まおう立刻决定帮忙，并在猎人中心获得了污染沼和怪物ヌマンバ的情报。一进入沼泽就看见ミンチ和イゴ－ル被困在树上，而树下则是凶猛的ヌマンバ。まおう和ジエシィ立刻冲上前去帮忙，可惜由于没有开着战车战斗，几回合后大家便支撑不住了，ジエシィ只得发射照明弹将ヌマンバ引跑，让ミンチ和イゴ－ル平安地离开。在两人离开后，ジエシィ让まおう将ヌマンバ吸引到战车附近的沼泽入口处，再将其消灭。在两人的努力下ジエシィ的作战计划取得了成功，ヌマンバ一声哀鸣之后倒在了沼泽中。回到スト－ムト－ン后，主角得到了赏金10000G，但被ジエシィ无情地剥削掉90%，而且他还振振有词地说得条条是道，无奈まおう只得收下自己的1000G。随后ミンチ和イゴ－ル的族人赶来向主角道谢，更让まおう感受到助人之乐。



溺死街

穿越过无垠的マデラ沙漠后，终于来到溺死街，与前面的沙漠相比，这里仿佛是另外一个世界，到处都是水的世界。在这里见到了マダム・ザザ（美女！绝对美女！），主角立刻向她询问イングリッド的消息，但她却要求主人公用巨大结晶トリュフ作为交换。无奈まおう和ジエシィ前往犬のテリトリン。

犬のテリトリン

一进入森林就看见一只怪物饥牙芽正在欺负小狗，正义感十足的まおう立刻冲上前阻止，虽然敌人非常强大，但还是败在了主角手下，可怜的小狗ポチ得救了。帮助小狗简单治疗一下后，まおう带着它继续向森林深处前进，一路上碰到了几只小狗，但它们仿佛对主人公有很强的敌意。走到森林最深处的小屋前，突然出现了大量的小狗，并将まおう和ジエシィ团团包围，俗语有云："好人不跟狗斗！"まおう和ジエシィ立刻放下武器举手投降，并被狗群关押在地牢中。在地牢里与人交谈后才知道原来这里的狗群想利用人类做诱饵，引诱怪物现身。夜晚小狗ポチ为了报答主人公的救命之恩，背叛了自己的同族，将まおう和ジエシィ从牢笼中解放出来，并且加入成为新同伴。为了解放被怪物折磨的小狗们，也为了得到巨大的结晶，まおう一行人找到了怪物，并与之殊死搏斗，最终取得了胜利，まおう更得到了新的称号—犬之救世主。

キラ－ヒルズ

回到这里找マダム・ザザ，虽然士兵拦路，但是他一看到巨大的结晶就立刻为主人公放行。可惜的是见到マダム・ザザ后，也没能得到情报，反而被要求去キラ－ヒルズ，由于那里的道路崎岖，不能驾驶战车前往，无奈主人公只得和同伴们步行前进。在这里终于见到了零九式安全神话，由于没有战车强大火力的支持，まおう一行陷入了一场苦战，但最终还是取得了胜利。之后返回到溺水街，又从マダム・ザザ那里得到了一些有用的情报。



トロの町

在マデラ沙漠东北方向出现了新的城镇，主人公一行立刻前往调查。穿越过マデラ沙漠后，通往トロの町的桥竟然被炸毁，原来是デアボラ一家布下的圈套，ジエシィ也被迫离开队伍。虽然ジエシィ使出全力与敌人战斗，但是毕竟寡不敌众，无奈只得利用战车冲刺将敌人撞飞，并与まおう约定在トロの町会合。前进无路的まおう只好带着ポチ返回溺死街，将大致的情况向マダム・ザザ做了个简单的说明，好在这趟辛苦没有白费，マダム・ザザ告诉まおう，在犬のテリトリ－有一条隐藏的道路可以通往トロの町。稍适休息后，まおう带着ポチ再次出发前往犬のテリトリ。マダム・ザザ的情报果然正确，穿过犬のテリトリ的洞穴后，不远处就是トロの町。可惜的是走遍了整个トロの町也没能找到ジエシィ，主角只好先去海鸣岬碰碰运气。

海鸣岬

这里看起来就像一个小岛一样，但其实是部分的海岬已经被海水淹没，只有在海水退潮的时候才能继续前进，而继续前进的唯一办法就是利用洞穴。在海鸣洞中，看到レオ－ニ和他的同伴们悬赏怪物"章鱼"追赶，まおう刚想帮忙，大叔却一声怒吼将"章鱼"吓跑。交谈之后，得知大叔的武器铁锅不慎掉入海中，只有用金属探测器才能将其找出，于是まおう在退潮后利用金属探测器找回了铁锅，这下大叔大喜过望，并决定加入队伍。有了大叔的加入，战斗立刻变得轻松了不少。



流程介绍

32、回到溺死街找**マダム・ザザ**，交谈时三次选择"行かない"。
33、前往**キラ－ヒルズ**。
34、坐电梯只能到7层，然后用楼梯走到4层，在4层用升降梯可以自由出入1–3层，浅色的油桶可以推动，别忘了拿全道具。
35、BOSS：零九式安全神话。高攻击高防御并且会自行修理回复HP的一个敌人，但是HP很少，攻击方式相对单一，其中铁球攻击的威力比较恐怖。由于一次攻击可以消耗我方150–250HP，因此一定要及时注意及时恢复体力。由于不能驾驶战车，所以要做好打一场持久战的准备。战后得到新称号"安全神话を倒した男"，胜利后别忘了去5–6层拿道具。
36、回溺死街找**マダム・ザザ**得到新情报。
37、大地图上追加**トロの**町，剧情后返回溺死街**マダム・ザザ**处。
38、在犬**のテリトリン**可以得到不少好道具，从左边的洞口进入，沿路向上前进。
39、**オアシス**沙漠中的休整点，继续前进到达**トロの**町。
40、在旅店搜集情报，得知**レオ－ニ**在寻找魔性昆布，在猎人工会可得到新情报。
41、去市场购买金属探测器。
42、进入海鸣岬交谈，再返回大地图可发现出现5个新地点。
43、海鸣洞3剧情，返回海鸣2用金属探测器调查得到铁锅。
44、返回海鸣洞3将铁锅交给**レオ－ニ**大叔，大叔加入。
45、利用**ぬめぬめ**细胞吸引章鱼。
46、BOSS战：**ブラスバンシ－**。实力平均的一名BOSS，但火属性较弱。把**レオ－ニ**作为战斗的中心，每次都可以消耗敌人很多体力，玩家只需要注意及时回复体力。
47、返回**トロの**町
48、先去猎人工会领取奖金，坐船去市场，购买**トロみそ**和魔性昆布。
49、乘船往宿屋的地区，利用**レオ－ニ**的料理功能制作"**ぬめぬめ焼き**"，将其交给挡路的士兵。
50、进入房间，推开不用颜色的油桶。在二楼的狗食盆里可以得到魔性昆布。
51、回到入口处白房子附近得知船长喜欢**トロみそ**，将其交给他后休息一晚定期船起航。
52、船内与乘客对话，殴打醉汉。
53、进入上方房间存盘，再遇糊涂少女。
54、多补充些道具，道具屋上方跟丧尸对话，告诉他他不是人的话，他会跟你打一架。
55、沙滩上可以找到教授，利用金属探测器可以得到不少好东西。
56、到处都要得到**ガシボ－ネ**才能进入，在旅店一层见到**フアング**，得到介绍信。
57、酒店二层见到**ガシボ－ネ**，接受委托。
58、右边乘船到达小岛**スモ－ルグリ－ン**。
59、小帐篷可以用来临时休息。
60、**スモ－ルグリ－ン**森，这里敌人很强，尤其是其中的一种火属性怪物。
61、研究所尽头找老婆婆对话。
62、黄金**の**磁然薯在**スモ－ルグリ－ン**森可以挖到，最好在进入森林就挖。
63、将电脑开关全部打开，使用中央电梯到达二层控制中心，选ON将容器注满，得到再生**カブセル**。
64、将做好的黄金**マグネシとろろ**交给老婆婆，可以买到财宝的地图。
65、返回**ブラミンゴ・ヴイル**。
66、升降机大堂与小孩子对话，接受秘密任务。
67、二层与**ガシボ－ネ**对话，剧情后得到通行证。
68、南面的桥士兵拦路，给钱和出示通行证也没用，必须战斗。由于我方没有战车，所以战斗比较困难。
69、去北面的WELCOME大楼，与**フアング**谈话后再收集情报。

トロの町

回到这里后，まおう先去猎人工会领取奖金10000G，随后在市场上购买到了船长最喜欢吃的料理，使晕倒的船长痊愈，保证了定期船的正常航行。在船上搭救了一名被人欺负的少女后不久，主角一行来到了巨大的城市フラミンゴ－ヴィル。

フラミンゴ－ヴィル

刚一下船就听到有人在高声呼救，原来是一名少女被油桶追逐，结果一个不小心双双掉入河中。在战车工厂中发现刚才的少女也在这里，她真的是个冒失鬼，完全不会操作机器，最后只得叫姐姐来帮忙。在沙滩上遇到ぺっぱ－マン教授，在他的帮助下，主角利用金属探测器在沙滩上找到了不少好东西。在这里还遇到了这个城市的霸王ガシボ－ネ，跟他交谈之后还得到了新的委托。这里的怪物相当强大，但是主角一行还是顺利的完成了任务，并且利用レオ－ニ制作出料理黄金マグネシとろろ跟老婆婆换到了"财宝的地图"。回到フラミンゴ－ヴィル后，本想将"财宝的地图"交给ガシボ－ネ，但是由于他的态度恶劣，并且召集部下捉拿无辜的マリオン，主角一行只好出手教训了一下这个城市的霸王……



ロケシト墓场

来到ロケシト墓场，发现入口处的大门已经坏了，只好找其他办法看看，就在等待的时候，メグ及时赶到并加入我方帮助修理（料理人レオ－ニ会离队，建议先解除装备），经过多次修理墙壁的机关后，终于顺利地打开大门，可惜赏金首在这时从中出现，吓得主角们拼命逃走，不知不觉来到最上方的山洞沿崖边，大家决定启动机关放出桥来走过对岸，当怪物追来时，由于它的身体过重直接栽入山崖。



フラミンゴ－ヴィル

来到城市的下方出口，发现士兵还在这里看守，虽然まおう出示了通行许可并且交纳了重金，但士兵们依然不肯放行，还开来了战车阻止主角一行继续前进。无奈众人只好再次战斗，这下不但解决了主角的问题，还造福整个城市的人民，从此不用再被人压榨和勒索。

石像の森

森林中敌人数量很多，但是在这里却得到了新的战车，此外在战斗中还有新伙伴マリオン加入。

サブワイ

这里原本只是一个和平宁静的小镇，但自从被巨大的蚂蚁袭击后，人们只得在地下过着隐居的生活。而现在蚂蚁大军却发现了人类的藏身之所，主角一行决定杀入蚂蚁大军的老巢。最后在蚂蚁老巢中找到了ジエシイ，并合力消灭了蚂蚁女王，彻底将这里的人们从痛苦中解放出来。



トロの町

回到溺死街，找到マダム・ザザ，将事情的大概告诉她后，她让主人公一行去トロの町找传说中的黑客，并交给まおう一封亲笔信。来到トロの町才知道传说中的黑客已经去世了，好在他的孙子サージ还在。在主人公的努力下，终于找到了サージ，并且把他拉进队伍成为新伙伴。

农场

回到久违的故乡，まおう心中自是感慨万千，最让他伤心的则是ジエシイ重伤在床，连眼睛上也蒙上了绷带，当日那个嚣张的怪物猎人竟然转眼间成了这副模样，更让人感叹世上的无奈。ジエシイ听说まおう回来非常开心，重伤也似乎好了大半。而サージ则和イングリッド一起继续研究ノアシ－ド，サージ用自制的辅以电波，竟让ノアシ－ド起了反应，最后竟然得到了很多有用的数据。

次日主角一行人临行之际，敌人来袭，拿着ノアシ－ド的イングリッド将两名敌人吸引，但在クレ－タ－岬被敌人追上，全力战斗后身负重伤的イングリッド为了ノアシ－ド不落入敌人之手毅然跳入海中。

地上绘の沼

穿越过オ－ラロ溪谷，まおう一行来到地上绘の沼在这里得到了重要的情报，大家立刻前往下一个目的地：幻の渚。

幻の渚

主人公一行由于被怪物袭击导致漂流到了乐园的小岛上，在这风景优美的小岛上，碰到了当日落入海中的イングリッド，此时的她已经失去了记忆，当地的人们都称她为"コ－リ－"。临上船前，イングリッド将手中的ノアシ－ド交给了まおう，自己则决定留在这个天堂般的小岛上继续生活。返回幻の渚后，エバ博士告诉まおう制作ノアシ－ド需要收集一定的物品来得到能量，并且交给主人公一个特制的探测仪。根据这个探测仪的指示，主人公一行来到泷の上のキャンプ。收集完需要的物品后，主人公一行回到幻の渚，エバ博士利用这些物品制作出了ノアシ－ド破坏炮，而此时则是消灭オ－バ－ロ－ド的最佳时机……

农场

无数场艰苦的战斗后，主人公一行终于将ノア彻底消灭，而ジェシィ也和主角的姐姐在享受着温暖的阳光，まおう终于成长为不输给父亲的优秀猎人……

C部件

名称	价格	命中率	回避率	耐久	守备	重量	入手地点
ドルフイン3GHz	500	3	3	100	35	0.50	フラミンゴ・ヴィル
ナビイ2011	—	0	0	80	30	0.10	フイフティ－ズ落
デファクトHAL	750	5	5	180	40	0.80	スト－ムスト－ン
レトロム－ド	1000	0	15	200	45	0.40	トロ、フラミンゴ・ヴィル、初期装备
スパシ－ボIII	1500	8	8	200	55	1.00	フラミンゴ・ヴィル
ウォズニアクSI	2000	10	10	250	45	0.20	サブワイ、ロケット墓场
エミ－	3000	15	0	600	70	3.00	クアトロホ－ル、初期装备
99式神话	5000	0	15	990	100	3.50	クアトロホ－ル
ヴェトロツキ－	—	10	10	1000	125	4.00	初期装备
调和传说	—	10	10	1000	95	2.25	初期装备
ラクタ－	7000	15	8	800	80	1.30	第二フリ－ザ
アクセルノイマン	8000	8	15	700	65	0.60	第二フリ－ザ
SOLOMON 3	—	25	15	1000	110	0.95	初期装备

流程介绍

70、与**ファング**对话，选择让厨师大叔退出，让**メグ**加入。
71、调查大门选择**オ－プン**，响起警报，大门打开，强力敌人**スレイブニル**出现。
72、铁架桥处打开开关，引诱**スレイブニル**上桥。
73、去B2层打开箱子得到ID卡。
74、打开卷帘门，得到道具和密码。
75、开门后去B3，等**メグ**加入后去B4。
76、走到画面下方可以看到**スレイブニル**。
77、右上方得到第二辆战车。
78、返回**フラミンゴ．ヴィル**领取奖金，可以改造一下战车。
79、城市下方出口士兵拦路，只能战斗。
80、下边出口出去进入石像の森。
81、利用金属探测器可得到不少装备。
82、BOSS：钢龙的攻击方式以单体物理攻击和火球攻击为主，但防御力及其恐怖，请做好打持久战的准备。
83、继续前进遇到蚁巢战斗，最好先消灭蚁巢再消灭蚁兵，战斗中**マリオン**会出现帮忙。
84、**サブワイ**下水道里有传送点。
85、到处走走搜集情报，返回地面时候会遇到蚂蚁袭击小姑娘，胜利后**マリオン**加入。
86、1号蚁穴、4号蚁穴必须打，2号蚁穴、3号蚁穴可打可不打，用音波枪有奇效。
87、将5号蚁穴消灭后进入**イヴの**大穴。
88、**イヴの**大穴跟随一只蚁兵前进。
89、在最深处看到**ジェシイ**和蚁王战斗。
90、返回**イヴの**大穴B1层的地方，找到7号蚁穴并将其消灭。
91、将战车开进，进入BOSS战。
92、BOSS战：敌人能力超强，不能大意，战车也坚持不了几个回合。最好主角用高速射击和最强武器，**マリオン**使用连续攻击。
93、返回**サブワイ**，交谈后去溺死街。
94、与**マダム・ザザ**对话，收集新情报。
95、**トロの**町，给集装箱处挡路的人看信。
96、和最里面的小孩玩捉迷藏，第一次在集装箱上，第二次在下水道里。
97、然后在城市中转转，然后再跟他进入下水道。
98、对话后答应**サージ**加入，**マリオン**离队。
99、旁边的木箱中得到**ロシクハシカ**一，返回富裕区右上大屋，二层与小姑娘对话得知她把钥匙掉进海里。一层看到老人钓鱼，对话后可以得到钥匙。用**ロシクハシカ**一把钥匙资料登陆后，还给小姑娘得到乐器。
100、外出走到左方图书馆，用**ロシクハシカ**一开门。用乐器移开书柜进入下水道。
101、选好衣服进入工场。
102、见箱子就开，凑齐零件。
103、返回万能机器人处，把机器人修好出发。
104、回到农场对话。
105、第二天与姐姐对话选择出发剧情。
106、利用**サ－ジ**的特殊能力可以使敌人完全行动不能，轻松取胜。
107、回到农场，重新得到战车，准备出发前往地上绘の沼。
108、回到**クレ－タ－**岬对话。
109、先去**オ－ロラ**溪谷，可以挖到不少战车装备。中间可以探测到密码输入机，利用**サ－ジ**的能力破解密码。
110、开启隐藏的门进入地上绘**の**沼。
111、一路上可以收集不少丸太，将5个丸太交给村民，然后出去转转，回来后乘木筏出发。
112、**オ－バ－ロ－ド**袭来，胜败都会漂流到乐园小岛。
113、出屋子可以找到小狗和伙伴。
114、修理快艇离开小岛。
115、回到幻**の**渚与**エバ**对话，得到探测仪。

战车部件

主炮

名称	价格	攻击	弹药	范围	属性	耐久	守备	重量	入手地点
55ミリ炮	1300	130	16	敌单体	通常	160	45	1.60	スト－ムスト－ン
75ミリ炮	1500	155	24	敌单体	通常	190	50	1.90	スト－ムスト－ン
88ミリ炮	2250	200	24	敌单体	通常	210	50	2.09	スト－ムスト－ン
98ミリ炮	2750	280	32	敌单体	通常	225	50	2.25	トロ、フラミンゴ・ヴィル
88ミリスパルク	2450	225	48	敌单体	420	60	4.19		トロ、フラミンゴ・ヴィル
92ミリスパルク	2600	252	48	敌单体	通常	450	60	4.50	フラミンゴ・ヴィル
115ミリスパルク	4000	400	64	敌单体	通常	475	65	4.75	サブワイ
120ミリスパルク	—	445	64	敌单体	通常	500	80	5.00	イヴの大穴宝箱
140ミリスパルク	8000	500	64	敌单体	通常	500	90	5.25	クアトロホ－ル
155ミリスパルク	9500	580	64	敌单体	通常	550	85	5.75	クアトロホ－ル
90ミリロングT	—	210	32	敌单体	通常	280	50	2.30	犬のテリトリ－宝箱
115ミリロングT	3550	355	48	敌单体	通常	300	50	3.00	フラミンゴ・ヴィル
120ミリロングT	—	380	48	敌单体	通常	350	60	3.50	ロケット墓场宝箱
125ミリロングT	5000	425	48	敌单体	通常	360	70	3.60	サブワイ
105ミリバ－スト	4000	360	16	连射2	通常	325	70	6.50	フラミンゴ・ヴィル
105ミリキャノン	—	300	32	敌单体	通常	280	55	2.80	装甲车初期装备
120ミリキャノン	3700	370	32	敌单体	通常	320	60	3.20	フラミンゴ・ヴィル
125ミリキャノン	—	390	32	敌单体	通常	330	60	3.30	石像之森地下
135ミリキャノン	6000	440	32	敌单体	通常	380	70	3.80	サブワイ
155ミリキャノン	8000	500	32	敌单体	通常	400	75	4.00	クアトロホ－ル
195ミリキャノン	—	680	32	敌单体	通常	600	85	6.00	初期装备
火炎放射炮	—	220	16	小扇形	炎	350	55	2.55	犬のテリトリ－宝箱
U–シャ－ク炮	—	500	32	敌单体	通常	400	75	4.00	Uシャ－ク落
タイガ－バ－ン	—	465	32	小扇形	炎	750	110	6.50	バ－ナ－タイガ－落
165ミリゴ－スト	—	650	16	敌单体	通常	200	55	1.00	第二フリ－ザ宝箱
177ミリアモルフ	—	677	72	敌单体	通常	900	95	7.77	初期装备
220ミリガイア	—	800	16	大扇形	通常	1000	70	10.00	レッドバレ－地下
サウルス炮	—	834	24	敌单体	通常	2500	125	25.00	ヤマトサウルス落
165ミリロングT	14000	625	48	敌单体	通常	500	80	5.00	第二フリ－ザ
195ミリバ－スト	23500	680	24	连射2	通常	1000	80	12.00	第二フリ－ザ
205ミリキャノン	27500	720	32	敌单体	通常	750	85	7.50	第二フリ－ザ

副炮

名称	价格	攻击	弹药	范围	属性	耐久	守备	重量	入手地点
7.7ミリ机铳	—	50	—	连射2	通常	70	25	0.60	初期装备
9ミリ机铳	650	65	—	连射2	通常	80	30	0.80	スト－ムスト－ン
13ミリ机铳	1150	115	—	连射2	通常	100	50	1.00	トロ、フラミンゴ・ヴィル
16ミリ机铳	2500	165	—	连射2	通常	120	50	1.20	フラミンゴ・ヴィル
ガトリングガン	800	80	—	小扇形	通常	110	40	1.10	スト－ムスト－ン
11ミリバルカン	1250	118	—	小扇形	通常	150	55	1.50	トロ、フラミンゴ・ヴィル
15ミリバルカン	2000	145	—	小扇形	通常	175	55	1.75	トロ、フラミンゴ・ヴィル、初期装备
ナパ－ムジェッタ－	3700	150	—	敌单体	炎	260	65	2.60	フラミンゴ・ヴィル
サンダ－ブラスト	3500	180	—	敌单体	电	250	75	2.50	フラミンゴ・ヴィル
9ミリチエインガン	—	140	—	敌单体	通常	130	60	1.30	初期装备
13ミリチエイン	4000	200	—	敌单体	通常	210	70	2.09	フラミンゴ・ヴィル
ビ－ムランサ－	—	150	—	贯通小	射线	145	55	1.45	石像之森宝箱
アサルトレ－ザ－	5500	245	—	大扇形	射线	220	75	2.20	サブワイ
冷冻光线铳	6500	255	—	贯通小	冷气	230	75	2.30	サブワイ
コブラジェッタ－	—	155	—	小扇形	毒气	225	75	2.25	ロケット墓场宝箱
バスタ－フル－ト	8000	280	—	大扇形	音波	100	50	1.00	クアトロホ－ル
フリ－ズガン	9800	295	—	小扇形	冷气	300	85	3.00	クアトロホ－ル
ヘビ－スモ－カ－	11000	305	—	敌单体	毒气	120	50	1.20	クアトロホ－ル
バ－ナ－ドラゴン	16500	330	—	小扇形	炎	350	90	3.50	クアトロホ－ル、第二フリ－ザ
スマッシュホルン	—	150	—	敌全体	音波	80	45	0.80	—
22ミリバルカン	18000	335	—	小扇形	通常	280	85	2.80	第二フリ－ザ
サンダ－スト－ム	25500	380	—	贯通大	电	300	85	3.00	第二フリ－ザ
スレイザ－炮	—	260	—	贯通小	射线	250	55	3.00	スレイプニル落

S.E.武器

名称	价格	攻击	弹药	范围	属性	耐久	守备	重量	入手地点
スマ－トミサイル	1950	200	2	敌单体	通常	200	70	1.45	初期装备、フラミンゴ・ヴィル
ホ－ミングCAT	—	450	3	敌单体	通常	345	75	3.45	初期装备
ATMデビル	1550	350	6	敌全体	通常	125	65	1.25	初期装备
タップダンサ－	2250	370	8	敌全体	通常	265	70	2.65	フラミンゴ・ヴィル
一击必杀神话	3000	420	1	大范围	通常	175	45	1.75	フラミンゴ・ヴィル
ナパ－ムボンバ－	4500	400	4	大范围	炎	400	55	4.00	フラミンゴ・ヴィル
マニアックシェフ	7000	500	4	大范围	通常	500	60	5.00	サブワイ
大天弓	8500	550	6	大范围	通常	175	70	1.75	サブワイ
カルマクラッシャ－	10000	580	4	大范围	通常	180	40	1.80	サブワイ
LIピ－ナッツ	15000	650	6	敌全体	通常	650	90	6.50	クアトロホ－ル
ニトロスイ－パ－	17500	675	8	敌全体		700	65	7.00	クアトロホ－ル
レ－ンサイクロン	20000	700	6	敌全体		500	50	5.00	クアトロホ－ル
ノ－ザンウインド	25000	725	4	敌全体	冷气	1200	75	12.00	第二フリ－ザ
ライジング＝ダンテ	30000	750	4	敌全体	炎	1350	75	13.50	第二フリ－ザ
サンダ－ボルト	30000	750	4	敌全体	电	1350	75	13.50	第二フリ－ザ
DDTシャワ－	35000	775	4	敌全体	毒气	1400	75	14.00	第二フリ－ザ
ソプラノトロン	40000	780	4	敌全体	音波	1450	75	14.50	第二フリ－ザ
ラストレインボウ	45000	798	4	敌全体	射线	1550	75	15.50	第二フリ－ザ
ゴ－ジャス铁球	—	625	—	敌单体	通常	1750	95	17.50	オ－ロラ溪谷地下
デンジャラス铁球	—	690	—	敌单体	通常	2900	100	29.00	レッドバレ－地下
ATパトリオット	10000	1	32	迎击	通常	150	50	3.00	クアトロホ－ル
レ－ザ－ゴ－ゴン	20000	1	48	迎击	射线	250	30	5.00	第二フリ－ザ

流程介绍

116、跟着探测仪标注方向前进，从オ－ロラ溪谷右上出口到达泷の上のキャンプ。

117、跟站在山崖的村民对话，得到新地点情报。

118、バロシクブリシジ大桥上与三个小孩对话，并且给钱买路。

119、继续前进遭遇デアボラ一家，他们的攻击力非常高，最好先消灭胖子，然后攻击火箭女，最后消灭巨狼。

120、地图上追加クアトロホ－ル。

121、クアトロホ－ル是著名改造之城，购买装备后去右下角集装箱附近消灭一个女人，得到女机器人残骸。

122、回到エバ女博士处对话两次，得到物品。

123、出门后可以返回农场。

124、与机器人假扮的イングリッド消灭。

125、将真相告诉姐姐后继续探测物品。

125、マリリンの残骸：根据剧情指示位置取得。打败赏金首マリリン。

反重力コンパス：根据雷达指示位置取得。海鸣洞箱子中。

ポジトロン净水器：根据雷达指示位置取得。农场右下角小池塘中。

错びた电子机器：根据雷达指示位置取得。在クアトロホ－ル得到消息后地图追加レッドバレ－。

电子制御ルア－：根据雷达指示位置取得。地上绘の沼调查河里的鱼。

原子力炊饭器：在一个商人身上，他穿梭于几个城市之间，紧跟他截住对话。

タイムマシン失败作：根据「クアトロホ－ル」自动贩卖机事件后取得。将老人周围的四个自动贩卖机都转出大奖，下方的集装箱会移开。

空间歪曲トランス：根据雷达指示位置取得。トロの町的保险箱中，先去スト－ムスト－ン旅馆救人，然后去下水道见师徒二人，弟子加入后可以打开保险箱。

反重力カヨガマシト：根据「犬のテリトリ－」小狗大本营事件后取得。

对消灭ランプ：根据雷达指示位置取得。

126、收集九种以上物品就可以返回幻の渚找女博士。

127、BOSS战：オ－バ－ロ－ド分为三部分，还会召唤部下帮忙，但攻击力不高，使用重装坦克可以轻松取胜。

128、胜利后去出现的新地点，其实就是坠毁的オ－バ－ロ－ド。

129、上山路上会再和デアボラ打一场，但非常轻松。

130、在オ－バ－ロ－ド顶部可以见到4个入口，其中一个是坏的，需要メグ修理。

131、将4个入口的开关全部打开，从中间的入口进入内部。

132、地下二层有机器人拦路，需要“ぬめぬめ烧き”或“乐园カレ－”和“特上ワイルドスツスツ”三者之一。

133、进入异世界后不要碰绿色边界，否则被传送到入口。其他颜色的需要找到对应颜色的开关。

134、把三层的电脑设置好后，碰到绿色边界就会传到相应的楼层。有些颜色的开关有时间限制。

135、到达B4后，打开左上角的两个开关，再去右上角打开最后一个开关，离开异常世界。

136、进入下方以前不能进入的门，传送到另一端。

137、坐升降梯到达下一层，看到默示门。由于开着战车，所以是非常轻松的一战。

138、下战车后继续前进，要连打两个泥浆怪。

139、BOSS战：べひ－ノア。中途它会恢复1300左右的HP，我军一定要注意体力回复。

140、BOSS战：コ－スノア。攻击力很强的一个BOSS，还会麻痹我方队员，注意回复。冷气属性攻击可对其造成很大伤害。

141、剧情游戏结束，显示各种资料，存盘后可以进行二周目。

NINTENDO社长岩田聡先生特意给本作起了一个醒目的副标题：五星连珠之时（**5つの星がならぶとき**）。因此咱们在游戏之前就可以进行大胆推断：本作中“5颗星”一定会成为最为关键的内容，并且所有的主线剧情都围绕这“5颗星”来一步步深入下去。果然不出所料，在六名可操纵的主人公中，其中的5名各自有自己的独特属性，这些属性相互克制，每个人都代表着五星的其中之一。而且在实际攻略的过程也是沿着这5颗行星一步步深入的。

星体属性详解

本次的《魔法假日》的舞台是“火”“木”“风”“土”“水”五颗星球。而主人公的同班同学们拥有与这五颗星球相同的属性，在战斗中每种星球都会运动和相互克制，应该可以使战斗更加具有战略性和多变性，很大程度上提高了游戏性。



←五大属性循环克制，而光与暗则是互相克制的关系。

星体属性图解

比如说，火属性的角色和木属性的角色相遇，因为火属性克制木属性，就能产生比平时更为强力的攻击。与之相反的，如果是火属性的角色与水属性的角色相遇，火属性受制于水属性，所以攻击力便会相应变弱。在游戏中类似上述两种情况是会经常出现的，玩家如果想顺利地与敌人战斗的话是一定要牢记属性相克表的。特别一提的是光与暗属性是相互克制的，互相之间都能产生比较大的伤害力。



MagicalVocation

NDS	本刊译名：魔法假日 五星连珠之时			CERO A
	任天堂	4800日元	2006年6月22日	
角色扮演	卡带	日版	1—6人	512MB

魔法假日新作历经五年终得见天日

爆发状态与星位移动

在本作的世界里，在太阳周围存在五种拥有各自属性的“星系地带”，在这五种地带中，五颗属性行星在不停地以时针方式环绕着太阳运转。如果某一属性的行星恰好运行至自己属性（游戏中以颜色表示）的“星系地带”中的话，就会受到行星的加护力量。那么这段时间内对应这个行星属性的角色就能得到各方面特别是魔法力量的提高。

特殊情况仍然发生于光与暗属性上。与其他五种属性不同，光属性的角色会在白天获得加成，而暗属性角色的加成时间为晚上。


←玩家在选择使用某地图。

在游戏中获得行星属性加成的状态被称为“**オ－ラ**状态”，特点是在战斗开始时全身闪光。特别需要注意的是，在游戏中是存在星位移动或者说是星位转换魔法的，善加利用的话会获得意想不到的效果。

地图魔法的解释与应用

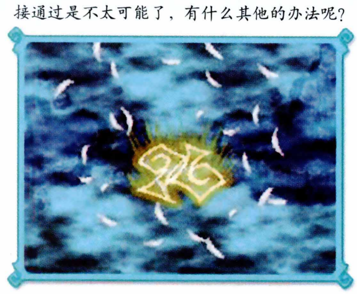
在本作所描述的世界里，魔法不仅仅局限于战斗中使用，根据所处行星属性的不同，利用地图魔法可以起到各种各样的作用。

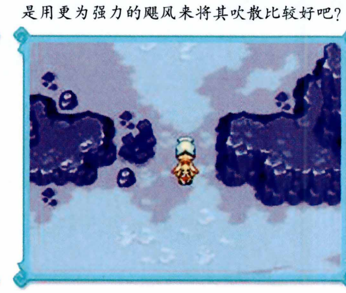
比如说在玩家冒险过程中，经常会突然遇到不能够继续前进的情况。一般表现为巨大的怪物幻影、毫无动静的巨大机械、还有一些无论如何也通过不了的地形障碍或是恶劣天气。在这种情况下使用正确属性的地图魔法会立刻解决问题，帮助玩家剧情的进展。



在地图上面遇到了非常强力的沙暴，看来直接通过是不太可能了，有什么其他的办法呢？


考虑一下地图魔法吧，对于沙暴来说，应该是用更为强力的飓风来将其吹散比较好吧？


选择某地图魔法之后，对应的角色就会念起相应的强力地图魔法试图打开道路……


随着强力风魔法使用，阻碍主人公们的强力沙暴被一扫而光！这样就能够继续前进了吧。

©2006 Nintendo / BROWNIE BROWN

悠长魔法假日讲述梦想少年们的冒险故事 五星连珠之时奇迹将会发生改变宇宙命运

库布马卡星
（コヴォマカ星）

在风景秀丽的乌鲁欧卫斯普魔法学校(**ウィル—オ—ウィスプ**魔法学校)，一群顽皮的学生正在教室里等待上课。

坡莫多罗（**ポモド—ロ**）说：“怎么都到了这个时间，马杜莱努(**マドレ—ヌ**)老师还没有来啊？又出什么事情了？”

秀咖（**シュガ—**）：“估计她又迟到了吧。总是发生这样的事情，这也没什么稀奇的。”

恰依（**チャイ**）：“嗯，这已经是今年她第30次上课迟到了。”



这时站在门口的加丝明（**ジャスミン**）大喊：“老师来啦！”淘气的学生们连忙跑回自己的座位坐好。只见马杜莱努老师一阵风似的跑了进来，差点在讲台前摔倒。等她站好，转身对大家说：“同学们，早上好！我稍微来晚了一点点，你们有没有好好的上自习啊？”

坐在下边的机器人卡夫拉提（**カフェラテ**）起哄说道：“哦哦，老师又迟到咯！”

坡莫多罗接茬说：“老师您敬业点行不行？如果我今年又不及格，我就赖您啊！”

马杜莱努老师说：“啊哈哈哈，不好意思啊，对不起大家啦！今天一不小心又迟到了。我保证再也不迟到了，啊哈哈……啊哈哈哈哈哈哈。”

这个故事是在位于塔罗塔罗太阳系（**タロタロ**太阳系）中一个名叫库布马卡星（**コヴォマカ**星）的小星球上发生的。塔罗塔罗太阳系中有许多像库布马卡星这样的小星球，每个星球都有自己独特的文明。但是对于住在库布马卡星球上的许多人来说，这些事只不过像神话而已。

总是想当队伍领袖的一个机会主义者，火之魔法使坡莫多罗。

性格冷静、给人酷酷的感觉，不管发生什么事情都能认真面对的，水之魔法使秀咖。

校长先生在机械市场买回的魔法机器人，土之魔法使卡夫拉提。

非常喜欢珍奇物品的森修欧(サンショウウオ)族男孩，木之魔法使恰依。

有点喜欢恶作剧的悠闲派，兔族的女孩子，风之魔法使加丝明。

以及……作为队伍中心存在的光之魔法使，主人公。（名字、性别及属性由玩家选择决定。）

作为魔法学校同学的这六个人……向着那神话一般的故事开始旅行。

加丝明和卡夫拉提从校长室里出来，加丝明说：“马杜莱努老师好像又被校长骂了。”

卡夫拉提说：“因为她在今年迟到了第三十次，没准会被开除呢。”

这时候其他四个同学凑了上来，纷纷询问他们俩人，听到了什么事情。加丝明向大家叙述了校长室里校长和老师的对话……

古兰—杜拉杰（**グラン—ド ラジエ**）校长：“马杜莱努啊，这件事情只能拜托给你了。你能不能把你的学生托付给我，你去帮我办这件事？”

马杜莱努：“是要去风之星科顿(**风の星コツトン**)吗？”

校长说：“是啊，在那里好像有某个魔法使在预谋着什么诡计。”

马杜莱努：“某个魔法使？”

校长说：“就是你以前曾经教过的一个孩子，叫基恩—雷奥（**ジン—レオ**）。我听说他收编了宇宙海贼作为自己的爪牙，在许多星球作恶。他拥有历届毕业生中最强大的力量，如果不分场合的和他战斗的话……”

马杜莱努：“基恩—雷奥？……那个温柔的孩子，为什么会……”

这时门外的六个同学冲了进来，打头的加丝明说：“老师您要去风之星科顿吗？到底发生了什么事情？”

马杜莱努：“孩子们，你们全都听到了么？”

秀咖：“星星……？是要去那些在夜空中闪烁的星星上去吗？”

马杜莱努：“没关系的孩子们，不用担心。”

那天放学以后，马杜莱努老师把六个孩子叫到了禅部屋。六个学生在屋子



里怎么也想不出来老师为什么叫他们到这来，仿佛今天的老师与平时不太一样啊。大家开始怀疑是坡莫多罗干了坏事被老师罚站，坡莫多罗大喊冤枉……孩子们争论不休，决定让主人公找老师去打听一下。这时玩家可以正式操纵主人公了。

主人公来到禅部屋门外的上方，与老师谈话，这才知道原来老师今天准备教给他们基本的战斗方法。这是连续的三场教学战斗，分为LESSON 1—3。用触笔点击下屏画面标示的选项即可。进行了三场教学之后，马杜莱努老师要求大家打倒几只怪兽来实践一下刚刚学到的知识。战斗胜利后即可升级。马杜莱努老师告诉大家，在游戏中学到的各种知识都可以在冒险手册（**ぼうけんの手引き**）中查得到。“你们如果掌握了这些，即使到了宇宙也没问题啦！”

秀咖说：“老师我们要去宇宙吗？”

老师说：“只有我一个人独自去宇宙。



但是我刚才一直觉得心中不安，为了防止不测，我必须得把所有的技术现在都传授给你们。我总觉得会发生什么不好的事情。最后跟你们说一句话，一定要牢牢记住，你们是有力量的，你们一定要相信自己的力量。”

从第二天以后，马杜莱努老师的身影就从学校完全消失了。古兰—杜拉杰校长也不来跟学生们上课，整天总是重复着一句话“如果那时我亲自去的话，说不定会更好……”校长的背影充满了悔恨与悲伤。

三个月之后

几个学生又聚集到了禅部屋，他们在寻找加丝明。听坡莫多罗说，加丝明突然喊着要去宇宙，就匆忙地冲了出去……众人怀疑加丝明是为了寻找马杜莱努老师，想去风之星。马杜莱努老师一去不复返已经三个月了，肯定是遭到了某种不测。学生们都非常担心。这时秀咖想起了曾经听说过在学校内的某处有一艘能够飞到宇宙的火箭。大家非常惊慌焦急，赶快行动起来去寻找有可能飞到宇宙去的加丝明。与机器人卡夫拉提对话，可使它暂时加入队伍。

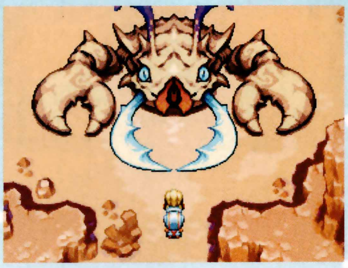
出门后来到魔法学校地图右上方房间中，一路向上，来到了堆放杂物的屋子里，顺着墙壁向上爬，来到了一扇有脸的神秘的门面前，调查门之后，门张口询问主人公是否是通往天空道路的开启者。虽然不知道这个称号是什么意思，但是觉得这个称号非常帅，于是大家选择是；根据门的提示，打开下屏中屏幕左下的工具包，选择“魔法”一项。在一片耀眼的闪光之后，门不可思议的打开了。众人进门，继续向前走，爬上一架高阶梯，来到一个耸立着火箭的房间。五个人聚到一起，看到了真正出现在眼前的火箭，才真正意识到，马杜莱努老师是真的去到了风之星。

当几人靠近那几艘火箭的时候，其中一艘突然启动飞向了太空，加丝明果然是……。火箭升空产生的巨大冲击使得众人纷纷晕了过去，主人公为了追赶加丝明也乘坐了一台火箭升空，目的地似乎是土之星黑卡拉比塔(**土の星 ヒカラビ—タ**)，但火箭在着陆时候却坠毁了。

土之星黑卡拉比塔
（土の星 ヒカラビータ）

到达土之星之后，向右走就能看到加丝明。她被渴坏了，调查加丝明乘坐的火箭就可找到水给她。加丝明复活之后加入了队伍，调查火箭可以使HP—MP全回复。二人向北调查遇到无法前进的路段，加丝明念起风魔法吹开一条道路，定睛一瞧挡在路前的是一只巨大的蚂蚁怪兽。蚂蚁怪兽是土属性，加丝明的风魔法十分奏效。连续用魔法攻击就可以击败它。

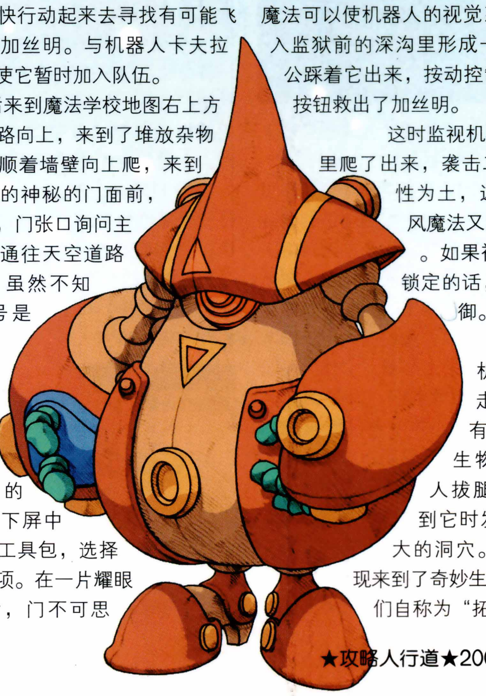
向前进，发现一个要塞一样的建筑物，正要进入的时候突然被四个机器人袭击，虽然战胜了他们，但是又被增援来的机器人打晕过去，等到苏醒的时候发现已经被投进了监狱里。眼前是一个



巨大的监视机器人，使用主人公的光之魔法可以使机器人的视觉系统紊乱，掉入监狱前的深沟里形成一座桥，主人公踩着它出来，按动控制监狱入口的按钮救出了加丝明。

这时监视机器人突然从沟里爬了出来，袭击二人，他的属性为土，这里加丝明的风魔法又派上了大用场。如果被敌人的攻击锁定的话，尽量提早防御。

打倒监视机器人后向外走，看到门口有一个奇妙的生物逃跑了。二人拔腿便追，等追到它时发现了一个巨大的洞穴。进入后才发现来到了奇妙生物的巢穴。它们自称为“拓给魔古拉”



发生在魔法世界的梦幻舞台里的悲欢离合

族（**トゲモグラ**族），并执意称加丝明二人为勇者。二人前去会见拓给魔古拉国王。国王见到勇者到来十分兴奋，叫手下的大臣把记载着拓给魔古拉族的古书拿了出来。书上写着："破灭之时……拯救世界的勇者从遥远的星球而来，凭借魔法力量打倒了暗黑魔王，但勇者并没有停留在拓给魔古拉族的乐园里，又为了新的目标向远方出发。勇者最终将会打败邪恶根源，而在那时，勇者的身边将有拓给魔古拉族的身影。勇者和拓给魔古拉族是相互帮助的。"

国王希望二人帮助拓给魔古拉族去讨伐暗黑魔王。二人觉得莫名其妙，但怎么也推脱不掉，无奈只好答应了国王的请求。国王说自己先到挖掘场等待二人，就先出发了。加丝明二人决定先去道具屋整理一下行囊，从挖掘场进入了敌人的巢穴。

在这个洞穴里，敌人全都是蚂蚁，基本种类分为战士和魔法使，对魔法使使用魔法攻击几乎无效，只能用物理攻击。前进到洞穴尽头，看到了国王所说的暗黑魔王，原来是一只巨大的蚁后。

在对决蚁后的战斗中，战士与魔法使类型的敌人会一同登场，并且即使先杀死它们，也会再次被蚁后召唤出来。但是如果放任它们不理睬的话，它们就会用"**みつぎもの**"给蚁后回复体



力。所以比较舒服的战斗方式是只留下一个杂兵，然后集中火力攻击蚁后。

蚁后被打倒后会凋落一个宝箱，里边装着似乎是某种用于挖掘地道的物品"**ホリホリハンド**"。这个东西对主人公没有用处，于是二人回去把这个东西交给了拓给魔古拉国王。国王看见这个东西像见到了宝贝，急忙叫大臣把那本古书拿了出来，书上写着："作为拓给魔古拉族朋友的勇者们，只是为了人们的幸福和希望，并没有接受国王的嘉奖。勇者们解放了这颗永眠之星的古老的诅咒，乘着光之船飞向了新的的天空。到了那时，所有人的梦想与心愿都将得到实现。"

最后国王提出了想帮助二人前往风之星的要求，当然，方法是沉睡在那个



建筑里面的宇宙船。根据传说，国王打开了一条通往沉睡之地的隧道，二人整备了下行囊再度前往挖掘场。

进入到沉睡之地看见了一架巨型的风车，加丝明念动风魔法之后巨大的风车恢复了运行产生了巨大的能量。二人顺着能量的管道线前往那个像是遗迹的建筑物的途中一路遭到机器人的袭击，突破了重重包围来到当初飞船坠落的地方，找加丝明的飞船补充一下HP与MP，继续前进，冲向那个奇怪的机械塔。绕过机器人喽罗与红色机器人的包围，直接来到三楼，发现一艘非常大的飞行艇，但是在飞艇前站着当初看守监狱的大型机器守卫，二人不得不与机器守卫作战。

作战时需要注意，被敌人锁定的队员一定及时防御，以免造成过大伤害。同时备足补血药水，应该可以比较轻松的杀怪。战斗结束后加丝明提议在楼下的机器人冲上来之前，赶快乘坐大飞艇逃离此地。飞艇在机器人守卫们到来的时候一飞冲天，带着主人公来到了一个被海洋覆盖着的星球。

水之星力古一玛哈
（水の星リグーマハ）

在这个星球的地下洞穴里，驻扎着一群海贼，海贼王的名字叫露布一索拉秋(**ルーブ——ソラキュ—**)。主人公的飞船刚刚降落，就被海贼们发现了行踪。但是并没有引起海贼们的足够重视。

飞艇降落在海上的一块浮冰上，这是一个寒冷的星球。加丝明念起风的咒语，把海面上的浮冰聚集到一起，形成了一条宽阔的冰路。二人通过这条冰路，来到一片海岸。岸上有一个正在烤火的村民，他告诉主人公，这个星球就是水



之星力古一玛哈（**リグ—マハ**），现在这个星球已经几乎变成冰之星了。

二人告别村民，一路向右前进，发现这里的一切都被冻住了。突然二人发现前面的地上倒插着一个巨大的飞艇。加丝明认出这正是魔法学校的飞艇。二人上前搜索补给（这里可以回复HP和MP）。继续向右前进，在一个山坡处，发现他们的机器人同学卡夫拉提倒在雪地中一动不动，头部的电池也不见了，非常可怜。二人没有好的办法帮助卡夫拉提，决定继续前进寻求帮助。

在前方的港町中转了一圈也没有得到什么线索。在村子右上方一个小屋门口的小姑娘透露给他们，屋子的主人前几天好像在哪捡到一块电池。二人连忙冲进屋子，果然看到一个大叔正在鼓捣一块电池。二人不敢确定那就是卡夫拉提的电池，加丝明注意到电池上刻着"魔法学校卡夫拉提"几个字。但是大叔一口咬定这电池是他买来的，并且威胁加丝明要是再纠缠他，他就叫警察了。

主人公二人坚持不肯罢休，大叔只好答应他们，要是他们帮助大叔找到道具箱的钥匙，就把电池送给他们。这时，从屋外钻进来一只鬼鬼祟祟的小动物，把柜子门打开，偷走了什么东西。加丝明认为是那小动物偷走了大叔的钥匙，俩人赶紧出门去追。刚出门就看到那小动物又在别人家行窃，被村民们一路追着，跑出了村北大门。

顺着怪物逃跑的方向，追到了一个雾气弥漫的峡谷，突然间小怪物不见了，在前面出现了一团阴影一样的巨大怪物。同行的村民见状吓得落荒而逃，加丝明突然发现，这个怪物虽然样子巨大，神情恐怖，但是却怎么碰它都没反映。于是加丝明念起风的魔法，吹开大雾，露出了怪物的本来面目：原来是一棵参天大树。

那小怪物就藏在树下。加丝明二人奋力与小怪搏斗，战斗没什么难度，但是注意在怪物缩到壳里的时候应当尽量节省魔法而用普通攻击。战胜后，小怪物在大树前插了三个牌子，依次查看后看到，第一块牌子上写着：你们很强，我输啦；第二块牌子上写着：拿的东西还给你们，我撤退啦；第三块写着：拜拜。小怪物跳入海中不见踪影，只留下一个箱子。打开后里边正是大叔需要的道具箱的钥匙（**こうぐばこのカギ**）。箱子里还有小怪物偷窃的其他村民的财产(**むらびとのざいさん**)。

二人返回港町，把道具箱钥匙还给了大叔，大叔还算守信用，把卡夫拉提的电池还给了二人。

二人把电池装在了躺在村外雪地上的卡夫拉提的脑袋上。机器人卡夫拉提终于又苏醒了过来。加丝明问卡夫拉提为什么会来到这个星球。机器人卡夫拉提告诉他们，在加丝明和主人公乘坐火箭相继离开之后，坡莫多罗、秀咖、恰依和卡夫拉提全部乘坐魔法学校的火箭飞到了别的星球。其中卡夫拉提的火箭半路上出现了故障，坠落到这个星球上。加丝明二人把卡夫拉提带回了自己的飞艇，三人本想乘坐这艘飞船去风之星，却发现这个飞船无法选择目



的地。加丝明突然想起，在港町里遇到的一个人会制作飞艇。卡夫拉提加入了队伍，三人一起向港町跑去。

三人到了村口，被一个穿着奇异的人拦住。他看出加丝明和伙伴们长得像魔法使。他自我介绍说自己叫卡露达罗斯塔（**カルダロスタ**），是他们三个的朋友。加丝明觉得这个人很可疑，提议大家不要搭理他。这个人主动开口，询问这三人是否听到了关于海贼的传言，他告诉三人，这个星球现在被冰包围着，其实是海贼们用冻结机器（**フリ—ズマシ—ン**）干的"好事"。如果他们三人能干掉海贼的话，村民们会非常感谢他们，并且给他们一份厚礼。并告诉三人，位于村子北方的龙神雕像的腹中有一条万里的龙道，那里就是海贼的巢穴。

三人不想惹不必要的麻烦，于是径直来到飞船工多瓦夫（**ドワ—フ**）的面前。多瓦夫提出由于太冷了无法工作，而且如果想改造魔法火箭必须要用冻结机器**フリ—ズマシ—ン**。没办法只好前往





海贼的巢穴—万里的龙道。

巢穴内部的敌人值得注意的就是冰块，这家伙对于魔法攻击耐性很强，而普通海贼基本用两次魔法就可以搞定。前进到巢穴最深处，这里有三个海贼，他们好像在寻找什么魔法使。三人被海贼袭击，但是战斗并没有什么难度，推荐把加丝明放在后列，专心于部队的回复。

击倒海贼后，海贼的首领露布—索拉秋(**ループ——ソラキュー**)出现了，与众人作战。他的属性为暗属性，如果主人公是光属性的话，习得二级魔法，便可在短时间内击倒它。将机器人放在前列，加丝明继续站在后列进行回复。值得注意的是，敌人会使用星位转移魔法。

击倒露布—索拉秋后从它口中得知了令人震撼的消息，原来，讨伐海贼是卡露达罗斯塔的阴谋，使主人公与露布—索拉秋交手正是他的目的。而且露布—索拉秋说它曾经同马杜莱努老师交手，并被老师打伤，还未痊愈。说完这些话，露布—索拉秋就与海盗们一起逃走了。临走时他们使用了一种特殊装置，将主人和加丝明冻住了。为了救出二人，机器人卡夫拉提弄坏了这个装置，机械故障而暴走了。

至此，水之星的冰河期已经被破坏了。村里的人为了感谢众人，给了他们“有洞的袜子”（穴**あき**靴下）和“蛀虫毛衣”（**ムシくいセーター**）作为谢礼。多瓦夫也能够帮助主人公修理飞艇了。修好的飞艇能到达除火之星以外的任何地方了。

加丝明认为应当先去风之星，而卡夫拉提认为应当先去木之星。二人正在争论的时候，水之星因为冰的融化开始产生了变化。主人公确认了在水之星已经完成了任务，决定启程去风之星。

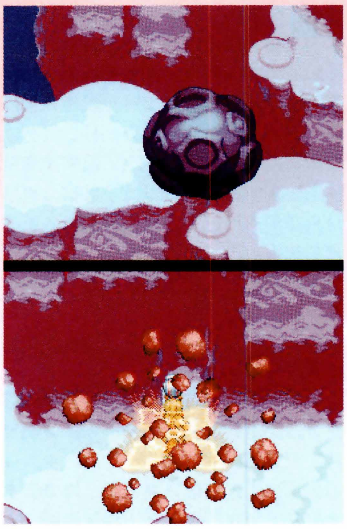
画面一转，屏幕上出现了一个祭坛。而在祭坛中央的，正是马杜莱努老师。不知道发生了什么事情，她好像失去了意识。一个神秘的男人站在她身边，他大概就是传说中的基恩—雷奥了吧。海贼们把在水之星上发生的事情告诉了他，他立刻对主人公一行人提起了兴趣。

风之星科顿
（水の星リグーマハ）

三人来到了风之星，在这里又看到了魔法学校的飞艇。但是与以往不同的是，这艘飞艇好像并没有损坏，而且在旁边围了很多人。没准这艘飞艇已经成了某人的所有物。进入港口收集情报，有个男人告诉他们，曾经看见过一个会使用魔法的森修欧（**サンショウウオ**）族男孩，众人确认这个男孩肯定就是恰依，就是不知道他藏在哪里。无论如何，先在村子里搜索一下。出了港口，看见一辆被岩石阻碍着的汽车。使用地魔法击毁岩石。司机下车跟众人道谢后开车离开……没想到他的命运还是那么悲惨。在道具屋南边的建筑物里，有有奖问答，所有问题都是关于异常状态的，如果仔细查看说明的话会很简单的回答出来。全部正确后能得到奖金一万元，而且通过这次学习，对以后的攻略也有相当大的帮助。

在收集情报的时候得知在这个星球上有个名叫基恩（**ジン**）的强力魔法使，这肯定就是老师和校长说过的基恩—雷奥（**ジン—レオ**）。并且还听说他跟国王的关系很好，人们在提起他的时候，经常用“邪恶的魔法使”和“骗子”这样的词来形容他。

众人在收集完情报后，发现宇宙警察也来到了这个星球，而且他们实在是太不中用了。从警察署里出来后，碰见了一个名叫帕芙(**パフエ**)的神秘女人，她好像了解众人的真实身份，向众人寻求帮助。没想到她要大家帮忙的事情竟然是找东西，答应了之后众人随她一起来到她的家。要寻找的东西是一本名叫“**ミソニコミドン**魔导书”的东西。众人很快找到了这本书，翻开一看，正好是一章《太阳之死与复活之章》。众人



正要仔细看个究竟，被帕芙制止了。帕芙告诉大家，这是一本受到诅咒的书，读了这本书的魔法使基本都死了。但是还是有人活了下来，他们就是马杜莱努和基恩—雷奥。

正在这时宇宙警察也赶到这里。这里并不是帕芙的家，实际上这里是基恩—雷奥的研究室。众人被宇宙警察带到了警察局，在途中他们得知一个森修欧（**サンショウウオ**）族人携带着机密文书逃跑了。为了从警察局脱身，众人付了警察2元钱的封口费。

回到村里，看到了恰依的身影，好朋友见面正在寒暄，警察突然赶到，恰依匆忙逃跑了。其他人追了上去，在村子南部收到了恰依的留言“我已经拿到非常重要的东西，在南边的村子里等你们”。

在向南前进的途中遭遇了巨大的岩石。为了防止它坠落伤人，使用地魔法将它击落，砸坏了前边路上的一辆战车。继续前进，根据留言内容来到了恰依说的那个村子。在这里果然看见了恰依，他给大家展示了他得到的机密文件。这文件的内容竟然是被海贼绑架了的魔法使的名单，在名单中果然有马杜莱努老师的名字。但是为什么宇宙警察会有这种东西呢？难道说宇宙警察是和海贼勾结在一起的么？文件中还隐约透露出，直接执行绑架老师任务的，似乎并不是海贼们，而是……宇宙警察。

主人公一行人绞尽脑汁也想不明白这究竟是怎么回事，这时一直帮助恰依留言的桑平（**サンピン**）提议大家去找一个叫棒雷库（**プーレグ**）的人商量一下，没准会有线索。大家从桑平的家中走出，就遇到了宇宙警察那乔—多鲁哥（**ナジョードルーゴ**）和麻生—隆棋(**オウーリュウキ**)。恰依被那乔—多鲁哥带走了。留下的麻生—隆棋与众人交战。

麻生—隆棋（**オウ—リュウキ**）是木属性，一定要把风属性的加丝明放到队伍后列躲避他的攻击。另外，由于他的攻击基本都是全体攻击，所以加丝明的魔法值一定要全部用在回复上。如果队伍出现危险，一定要毫不犹豫地使用加丝明的**ナイチンゲ**—**ル**结合大量的血瓶进行回复。特别需要注意的是，这个BOSS也会星位转移魔法。

战斗结束后，桑平的父亲库雷松(**クレソン**)拿着儿子的钱走了出来，他似乎想用钱来平息事端。果然如他所料麻生—隆棋见钱眼开。但是这笔钱是桑平的命根子，他的梦想也随之破灭，哭着跑出了家门。这个时候，棒雷库突然出现了。由于棒雷库的鼓励，桑平不再那么伤心了。

与棒雷库交谈，原来他也知道马杜莱努的事情。听说马杜莱努是“柯塔（**コタ**—）死后最强的魔法使”，在魔法学者中非常有名。棒雷库突拿出水晶给一行人占卜。在水晶中映出各种各样未来的事情。其中有这样的影像：不知从哪个高台上推落宝箱的加丝明；潜入警察局的主人公们；**ブラウニ**—与旁边的宝箱。

棒雷库说,如果你们解开这些影像的意义，这些就能指引你们的前进。然后棒雷库把一本“天球之书”（天球**ブック**）交给了主人公。在那上边记载着能够使星球运动的魔法“**セレスチャル—タクト**”。就是之前露布—索拉秋和麻生—隆棋使用的那种星位移动魔法。

接着，棒雷库谈到了与基恩—雷奥有关的事情。基恩拥有与常人完全不同的想法。只要是接触过他的想法的人，都会对究竟什么是正义产生疑问。此外，基恩—雷奥肯定是想把马杜莱努老师当作祭品。对于棒雷库说的这些，加丝明立刻表示，基恩这个诱拐犯所说的话一定不能相信。棒雷库接着说，了解宇宙的人才能真正判断善恶的意义，你

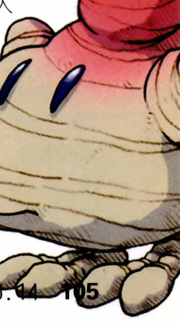


们现在所要做的第一步就是要找出影像中那个高台掉落的宝箱。

众人在村中留宿讨论对策。考虑到宝箱是从高台上掉落的，那个场所一定是个很高的地方。所以众人决定回到贝那—里卡西提(**ベナ—リカシティ**)附近去寻找线索。在那里竟然看到了一个路标，上边标出附近有一个叫“取不到的宝箱”（**取れない**宝箱）的地方。众人火速赶往那里，使用风魔法将宝箱吹落到哈尼—明特(**ハニ——ミント**)附近。宝箱打开后，里边有一个“遗忘的时计”（**ものわすれのとけい**）。拿到了这个东西以后，能不能救出恰依，大家都不能确定。但是大家还是相信占卜的结果，潜入警察局。

到警察局，使用遗忘的时计，使警察都失去理智。众人正好趁此机会四处寻找恰依。前进到警察局内部众人发现一个会动的箱子，打开一看果然是恰依在里边。恰依告诉大家，警察把他投入箱子中，好像是要把他运到木之星，与其他货物集合后统一运到火之星与谁做交易。在这里恰依加入了队伍，大家一起前往下一个目的地—木之星卡奥皮塔（**木の星　カオピタ**—）。

但是……根据



独特的地图魔法系统使游戏新奇刺激

警察的秘密文件“被海贼诱拐的魔法使名单”以及警察的这种把逮捕的犯人贩卖到其他星球的行为来看，警察一定是先逮捕魔法使，再将他们卖给海贼。照这么说……

木之星卡奥皮塔
（木の星　カオピター）

众人的飞船刚到木之星，突然就被一阵雨一样的炮火“欢迎”了，其中一发正中飞船，飞船被迫降落。猫族的荞麦粉（ソバコ）和花子（フラワ—）正好目睹了这一幕。而飞船舱门打开的时候，这二人吓得转身就跑，却被路上的怪兽袭击了。众人见状上前营救她们。袭击她们的怪兽モ—モ—是水属性，实力一般，而且附近还有可以补给的飞艇，尽全力与之战斗即可。

战斗结束后二人对一行人的帮助表示感谢。正在荞麦粉说赶快逃跑的时候，却发现花子与怪兽一起不见了。这其间仿佛存在着不为人知的秘密，而且她们所说的“不能遵守吩咐与被海贼诱拐”……？看来需要找到她们来进一步了解事情的真相。

众人急忙追赶她们向北方前进，进入到了多罗皮卡村（トロピカ村）。在村里坡莫多罗不知道为什么被逮捕起来。众人在村中打听事情的原委，好像他是要被海贼当作祭品献出去。从坡莫多罗口中得知，秀咖好像也在这个星球上，同时本村长想见主人公一行人。众人来到村长的家中看到了荞麦粉和花子。村长吩咐众人先在村中留宿一夜，明天有事情商讨。虽然觉得事情蹊跷，但是不入虎穴焉得虎子，众人决定按村长的意思留下来。

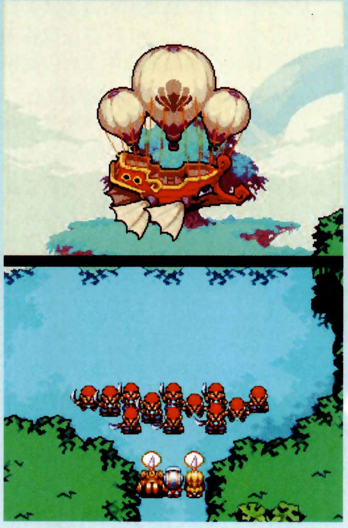
睡到半夜，村民们果然来偷偷抓捕主人公一行人，但是由于好像突然发生了其他的紧急情况，前来抓捕的村民全部匆忙离开前往别处。究竟发生了什么事情呢？睡醒后，众人察看村中的情况，发现本应该在村中的坡莫多罗连夜逃走了。村长用怀疑的眼光看着他们。

主人公们也不知道究竟是怎么回事，只能先找村民打听情况。在村中似乎有人见过犯人，据他说，带着坡莫多罗逃走的正是花子。而且两人再次被怪兽モ—モ—袭击，这难道是海贼的伎俩？即使再次击倒怪兽又会复活，这应该是露布一索拉秋的“秘术”对怪兽モ—モ—进行了强化……正在绝望的时候，又是花子使用魔法使怪兽消失。

回到村子，村长决定驱逐不听话的花子出村。但是花子的脸上毫无一点反省的颜色。最后花子冲进了密林，一行人赶快追随她进入密林。在密林深处，见到了坡莫多罗。他表示自己不愿与众人一起行动，说完便自己径直走了。众人只好继续向密林深处走去，在奇怪的图腾柱旁边看到了森修欧族的村落。这个图腾柱似乎是海贼布下的门神，那么众人只好与它一战。与图腾柱的战斗中首先将全员放在队伍前列，集中攻击单个敌人，注意敌人自爆后HP的回复应该可以轻松取胜。

击破图腾柱后继续前进进入森修欧族的村落，见到了村长一家。村长似乎准备拿荞麦粉作为贡品。又听说了前方的神木是海贼的巢穴，坡莫多罗正在向那里前进，恐怕秀咖也在那里。众人决定听从荞麦粉的建议先在村中留宿一晚。

第二天一早，村长家人中突然消失了一个人。“花子被他们交给海贼了”，荞麦粉这么说着，这事听起来怎么都觉得不对劲。但是现在众人也没有探听出来龙去脉的好办法，为了找到坡莫多罗



和秀咖只好向着前方前进。到了深处，发现了海贼船，海贼们从船上涌下来与众人作战。虽然抵御住了第一波进攻，但是第二波海贼人数实在太多……这时加丝明急中生智；利用风魔法制造出了胜机，众人一举将船击坠。

继续前进，终于来到海贼的巢穴。由于前门有巡逻的敌人所以只好从后门潜入。进入后门的地道里遇到了一只饥饿的大猩猩，附近的树上正好有一把香蕉，使用地魔法取得交给大猩猩吧。越过了大猩猩便是后门的入口，在这里看到坡莫多罗的身影，果然他还是打算独自行动。从这里便可以潜入海贼的巢穴，秀咖应该也在这附近了。





众人冲进海贼的巢穴，发现秀咖已经将海贼击破。众人不小心被敌人从背后偷袭，这时坡莫多罗冲过来替大家解了围。就在这段时间里，秀咖已经去追击海贼了。于是众人把现场交给坡莫多罗处理，赶紧动身去追赶秀咖。海贼不是那么容易就能够被打败的，正在纠集怪兽一起准备反击。兵分两路，秀咖对付海贼，其他人对付怪兽，这时坡莫多罗加入到队伍中来。

怪兽**クジャクカサゴ**是水属性，所以攻击的任务主要交给卡夫拉提。战斗中应该首先使用恰依的**ミントコロン**为队伍全员增加能力，所以事先请将恰依放在队伍后列。主人公也应该与卡夫拉提一起站在队伍前列，参与对怪物的攻击。值得注意的是，坡莫多罗刚刚加入队伍不久装备比较弱，如果受到打击伤害会很大，所以也将他放到后列辅助攻击。

在大家打败**クジャクカサゴ**的同时，秀咖正好也将海贼全部击退了。但是海贼的头目把花子拐到了海贼船上。追赶他们的秀咖也上了船。那艘船就那么径直的向着火之星飞去。与秀咖的短暂重逢也到此为止了。

第二天，在多罗皮卡村，主人公一行人分析当前状况。

首先，马杜莱努老师与秀咖被带到了火之星。如果想去救她们的话，自己乘坐的飞船就必须能够飞到火之星，并且装备新的火箭动力装置。这样看来，只能先去和飞船工多瓦夫(**ドワ—フ**)谈谈了。所以现在的目的地是去到水之星。

二次水之星力古一玛哈
（水の星リグーマハ）

众人来到水之星后，告诉多瓦夫(**ドワ—フ**)他们想让飞船飞到火之星，多瓦夫告诉大家，想改造飞船的话，就必须具备水之漆布(**ウォ—タ—トリノ**)。于是大家火速赶往佩斯卡特（**ペスカト**），在那里不知道为什么出现了宇宙警察的身影。虽然附近已经被警察封锁了，但是多亏有了曾卡特（**ツンカ—ド**）的帮助使大家得以进到村子里边。看来是海贼再次出现所以在附近派遣了警察，当然这只是形式而已。警察在村中也只是简单的巡视一下，对于村民提供的海贼情报完全无视。这也难怪，在风之星的时候就已经知道了警察和海贼是勾结在一起的。他们此行的目的肯定也是为了水之漆布来的。

看到这种情况，佩斯卡特也觉得很古怪，决定帮助主人公一行人。佩斯卡特吸引了警察的注意，在这同时主人公们去调查了柯柯迪塔那石窟（**ココデタナ**岩户），在那里果然出现了海贼。它们竟然在砍伐植物并且露布一索拉秋也出现在这里。

这次的战斗中露布一索拉秋手下有三名海贼，首先击倒它们，重要的魔法**ミントコロン**一定要在第一个回合内使用。露布一索拉秋是暗属性，所以用主人公的二级魔法作为攻击的主要技能。加丝明和恰依依旧是在后排做援助，其余三人站在前列使用高级魔法进攻。击败露布一索拉秋后警察才姗姗来迟，逮捕了露布一索拉秋。这与其说是逮捕，还不如说是营救。众人向岩户的更深处前进，使用火魔法打开入口。进入岩户内部后会有巨大的岩石阻挡众人前进，这回用风魔法促使植物急速成长粉碎岩石。终于来到最深处找到了水之漆布，但是此时海豹族（**ラッコ**族）的村民似乎想来抢走水之漆布。柯多尼（**コ—トニ—**）出来说服村民们，同时主人公们也发现现在的海贼原本就是佩斯卡特的海豹一族人。由于村民们听从了柯多尼的劝说，把水之漆布托付给了主人公们。

一行人赶紧返回，将水之漆布交给了多瓦夫。历经艰辛后，众人终于能够前往火之星了。“赶紧救出她们，回去大家再一起上课吧！”恰依和坡莫多罗喊道。这时加丝明对恰依和坡莫多罗说：“你们不知道么？秀咖已经从魔法学校退学了。”大家都不知道秀咖退学的原因，只好先前往火之星了。

火之星拉古阿福奥
（火の星　ラグアフォ—）

一行人来到了火之星拉古阿福奥（**火の星　ラグアフォ—**）。在这里大家看到了许多不可思议的生物。只要一接近它们，它们就立刻逃跑开。追随它们的身影，大家又见到了秀咖。秀咖并没有发现大家的到来，继续独自前进。大家跟着秀咖的脚步，来到了**ツボ**之村阿里艾巴（**アリエパ**）。大家在村中找来找去，也没有看到秀咖，她到底又去了哪呢？通过与村民的对话，大家察觉到村中并非平静之地。调查的途中古伊万里（**コイマリ**）的冥想结束了，与她说话应该能得到各种有用的消息。但是在村子的入口处有古伊万里设下的结界，大家正在想放弃的时候，看到秀咖出现在古伊万里家，带走了古伊万里。究竟发生了什么事？接到通知的村中长老也赶到这里，从他口中得知古伊万里身上有

独特通信机能的交换数据与对战乐趣无穷

历经五大行星的周折少年终将引导胜利？



一种特殊物质**ウワグスリ**，是祭祀活动不可缺少的元素。

众人接受了长老提出的救出古伊万里的请求，尾随秀咖来到了洞穴中，却被一种不可思议的生物：两只怪兽**エニグマ**同时袭击。它们是暗属性，使用主人公的二级魔法应该可以轻松取胜。只需要注意一下它们很高的攻击力即可。而且洞中有回复点，所以可以放心的尽全力去战斗。

打倒怪物后穿越洞穴，来到了西西卡巴夫石窟（**シシカバブ**石窟）。在入口附近神秘人迎接了秀咖，入口随即关闭。没有钥匙无法打开大门，于是众人先在附近调查那些奇怪的物体。借助瑜迦—塔巴（**ユガ—タ—バ**）的力量，打开了大门。石窟的内部就像一个监狱一样，应该是为了关押魔法使而建造的吧。根据瑜迦—塔巴的情报，钥匙应该在宇宙警察哥茨木—罗伊(**ゴツム—ロ—**)处。看来宇宙警察和海贼的关系还真是密切呀。从被关押的人口中得到了各种情报：被囚禁的魔法使当中，有曾经协助过基恩—雷奥的人；被囚禁的人基本都被带去祭坛，剩下的都是干不了活的家伙。

众人继续前进，找到了通往下层的阶梯。下到下层以后，分左右路线，正确的路线是根据主人公的属性变化的：光属性进左边，暗属性进右边。进到里边看到秀咖和古伊万里在一起，秀咖对大家说："如果不冷静的话，你们是不能完成任务的。"说完她便转身离开了，这时一行人被宇宙警察袭击了。

宇宙警察的属性为光，第一波攻击是三人，第二次是六人，最后是哥茨木—罗伊亲自出场，三次连续的战斗。最初的两战尽可能的节省MP，哥茨木—罗伊出场时带着两个杂兵，一定要先解决他们。如果不这样的话哥茨木—罗伊的身体攻击将会造成两倍的伤害。由于他的属性是土属性，所以将加丝明放在前列作为攻击的主力，而主人公一定要放在队伍后列确保全体回复。而且哥茨木—罗伊的全体攻击会造成异常状态，根本来不及恢复，所以尽量不要浪费精力去解除异常状态。

击败他后，哥茨木—罗伊会留下钥匙落荒而逃。救出了牢中关押的人后，瑜迦—塔巴很高兴，他告诉大家想打开前面的门，只有究极的光暗魔法使才能办得到。于是主人公发动魔法，大门随即打开了。在大门内是一片石场，站在旁边的海贼说"魔法使已经被送去光之星"。

众人穿越石场终于来到了祭坛，看到祭坛上秀咖正把古伊万里献给基恩—雷奥。等到主人公们到达祭坛时，雷奥的魔法已经完成，开始了他的光之星传送魔法。主人公六人由于有古伊万里的结界保护不受影响，但其他所有人包括马杜莱努老师一起都被魔法传送到了光之星。秀咖的营救计划失败了。看起来她之前是打算用古伊万里的力量来营救老师。

大家只好先回到阿里艾巴，和瑜迦—塔巴说明了事情的原委，众人一起分析目前的形势。首先是被囚禁的所有魔法使都被带到了光之星，但是光之星到底在哪却没有人知道。虽然**ミソニコミドン**魔导书上记载了去光之星的方法，但是那必要的火之力量已经在刚才被雷奥用光了。大家无路可走，只能回到自己的飞艇上。

另外一方面，宇宙警察哥茨木—罗伊（**ゴツム—ロ—**）将任务失败的消息报告给了尼贝—凯加（**ニ—ベ—ケジャ—**）。随后尼贝—凯加命令奇吉卡—罗古马（**キジカ—ログマ**）前往土之星，茨木—罗伊（**ゴツム—ロ—**）前往火之星，而尼贝—凯加（**ニ—ベ—ケジャ—**）则自己前往木之星。

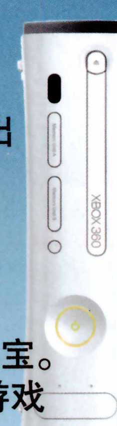
第二天，秀咖加入到队伍中来众人前往水之星。光之星究竟是个什么地方？大量被带走的魔法使们没出什么意外吧？雷奥的目的究竟是？带着种种疑问，一行人只能回到了熟悉的水之星，找飞船达人多瓦夫寻求前往光之星的办法。

未完待续



答题闯关赢大奖





移动用户拨打12590803005
联通用户拨打101590951175
即可参加闯关夺宝。玩家只需回答正确主持人提出的15道TVGAME问答题就可获得XBOX360一台。只要参与就有机会获得指定的正版游戏软件一套。每天前10名参加答题的玩家将获得免费手机铃声。

短信答题闯关
移动用户编辑短信290到9500882参加短信答题夺宝。只需回答正确15道问题,同样可以获得XBOX360游戏主机一台。

游戏铃声下载
发送编码到9500580
即可下载。(每条2元)

900001	魂斗罗	900008	反恐精英	900018	名侦探科南	900028	WILD ARMS
900002	Z高达	900009	最终幻想	900019	猫眼	900029	火影忍者
900003	W高达	900010	勇者斗恶龙	900020	天空之城	900030	007黄金眼
900004	铁臂阿童木	900011	超级玛丽	900021	幽游白书	900031	海贼王
900005	千与千寻	900012	樱桃小丸子	900022	龙猫	900032	火焰之纹章
900006	花仙子	900013	聪明的一休	900023	犬夜叉	900033	谍中谍
900007	勇者王	900014	机器猫	900024	死神	900034	福音战士EVA
		900015	恶魔城	900025	樱花大战	900035	黑客帝国
		900016	太空堡垒	900026	时空之轮	900036	星球大战
		900017	浪客剑心	900027	高达SEED	900037	重装机兵

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄本色



武将名	技能	提案政策1	提案政策2	提案政策3
赵云	疾风	人才募集	长期同盟缔结	神速
关羽	猛攻	品质改良大	降伏劝告	大喝
张飞	死守	武将锻炼	一击捕获	大喝
马超	疾风	武将锻炼	强行军	神速
黄忠	奋斗	降伏劝告	强行军	兵力削减
星彩	挑衅	产业振兴大	全国人才登用	说得
诸葛亮	挑衅	新产物开发	获得武勋增大	大火计
刘备	奋斗	产业振兴大	全国人才搜索	获得武勋增大
姜维	火计	产业振兴大	强行军	全军火矢配备
魏延	强袭	综合锻冶	武将锻炼	牛步
庞统	火计	新产物开发	里切り工作	妖术师团雇用
月英	火计	新产物开发	据点半数确保	全军冰矢配备
关平	强袭	人才募集	同盟破弃	兵力回复
夏侯墩	奋斗	新产物开发	全将补充小	兵力回复
典韦	死守	综合锻冶	武将锻炼	一击捕获
许褚	奋斗	武将锻炼	强行军	牛步
张辽	死守	产业振兴大	全领防御改修	据点半数确保
甄姬	挑衅	全国人才搜索	里切り工作	兵力回复
曹丕	奋斗	产业振兴大	共斗依赖	全军冰矢配备
司马懿	死守	新产物开发	全国人才登用	获得武勋增大
曹操	强袭	全国人才搜索	降伏劝告	全军冰矢配备
夏侯渊	强袭	人才募集	全将补充大	说得
徐晃	猛攻	产业振兴大	品质改良大	谍报
张和	疾风	品质改良大	单将补充全	兵力削减
曹仁	死守	产业振兴大	综合锻冶	战斗时间延长
庞德	猛攻	武将锻炼	全将补充小	敌援军阻止
周瑜	火计	新产物开发	共斗依赖	大火计
太史慈	猛攻	综合锻冶	人才募集	兵力回复
孙尚香	疾风	综合锻冶	全将补充小	鼓舞
孙权	奋斗	产业振兴大	共斗依赖	据点中心化

武将名	技能	提案政策1	提案政策2	提案政策3
凌统	奋斗	人才募集	共斗依赖	神速
陆逊	疾风	全军火矢配备	里切り工作	大火计
孙坚	猛攻	人才募集	长期同盟缔结	自军补充加速
吕蒙	强袭	降伏劝告	里切り工作	一击捕获
甘宁	猛攻	综合锻冶	武将锻炼	据点半数确保
黄盖	火计	全国人才登用	全领防御改修	全军火矢配备
孙策	火计	产业振兴大	降伏劝告	据点半数确保
大乔	奋斗	产业振兴大	全国人才登用	兵力回复
小乔	挑衅	人才募集	共斗依赖	兵力削减
周泰	奋斗	综合锻冶	单将补充大	兵力削减
吕布	猛攻	单将补充全	一击捕获	神速
貂禅	挑衅	人才募集	长期同盟缔结	敌将谋反
董卓	强袭	降服劝告	里切り工作	敌将谋反
袁绍	奋斗	产业振兴大	品质改良大	全领防御改修
张角	强袭	住民反乱	全将补充大	妖术师团雇用
孟获	猛攻	降伏劝告	虎使い团雇用	鼓舞
祝融	疾风	全将补充大	藤甲兵团雇用	一击捕获
左慈	火计	品质改良大	综合锻冶	妖术师团雇用
袁术	挑衅	全国人才登用	山贼兵团雇用	牛步
胡车儿	强袭	敌援军阻止	伏兵 –	
黄祖	强袭	降伏劝告	战斗时间短缩	–
田丰	死守	品质改良大	全国人才搜索	敌军补充迟滞
牛金	奋斗	敌军诱引	单将补充大	–
张英	奋斗	产业振兴大	战斗时间短缩	–
张任	死守	敌军诱引	全领防御改修	–
张松	挑衅	敌将谋反	全国人才搜索	全国人才登用
雷铜	死守	全领防御改修	伏兵 –	
候选	强袭	综合锻冶	敌军补充迟滞	–
徐英	死守	武将锻炼	据点中心化	伏兵
严白虎	奋斗	敌领民造反	山贼兵团雇用	–

以《三国志》的世界为舞台操作拥有一骑当千实力的武将们、以三国统一为最终目标的游戏《真—三国无双4Empires》推出已经有一段时间了。为了帮助玩家们从迷惑君主的境地中解脱出来，这一次的游戏研究所中记录了武将可以进行的提案数据以及无双迷们一定要注目的特殊事件及其发生条件。如果你的目标是乱世霸王的话请一定要注意这期的游戏研究所。



↑诸葛亮的政策在众多武将中属于一流水准。

■收集强力的战场策

数量不多的政策之中，含有部分在战场中使用的"战场策"。可以在瞬间改变战况，利用价值相当的高。例如可以在强行占领战场中半数据点的状态下开战的政策"据点半数确保"、在战场中降低敌人的兵力，强行将敌人所有士兵的体力减半的"大火计"更是强力无比。如果拥有这些政策的话，即使在形势相当不利的攻城战中也可以在瞬间获得与敌人相匹敌的实力甚至超过敌人。如果能尽早修得这些政策相信对于玩家会有很大帮助。此外，例如"伏兵"和"敌军补充停滞"等等，这类政策可以习得的武将数量相当稀少，请对照本期研究的表格确认。

■内政要领

本作中一定要重视内政，利用与临国结盟逐渐向外扩张。当玩家每占领一个新的地域，首先要确认该地可生产的特殊道具，利用武将的政策选择来开发。此外还要注意的是无论是士兵回复还是治理各种内政，都需要花费一定的金钱。在游戏中接受同盟国的邀请，出兵作战，都是获取金钱的重要手段。另外游戏中还出现了劝降政策，不过这一项对玩家的人德要求比较苛刻，成功率不高。

会话事件

类型	势力	事件名	发生条件（主军=援军以外的军团）	自势力的君主	关系武将	游戏的天数	会话发生时期	特殊效果
CG	1魏3蜀	英雄二人	195–199年、曹操和刘备都作为君主	曹操or刘备	曹操、刘备	3天以上	当天起始时	–
CG	3蜀	桃园に起つ	未到186年、刘备作为自势力君主与关羽张飞同一地域	刘备	刘备、关羽、张飞	1天以上	当天起始时	–
CG	3蜀	天下をあなたに	贤者の教え已发生刘备是君主势力5以上	刘备	刘备、诸葛亮	–	任官时	–
CG	–	辉ける旗の下に	向敌势力进攻胜利、自势力支配地域3以上	–	–	–	季节改变时	–
CG	–	三国鼎立	进攻胜利、同时有3个支配地3以上的势力	–	–	–	季节改变时	–
CG	–	皇帝即位	对象势力获得官爵"皇帝"的条件已满	–	–	–	季节改变时	–
CG	–	最终决战前	自势力支配地域数24	–	–	–	季节改变时	–
CG	–	三国无双	自势力参加了前一天的战斗，达成千人斩	–	–	–	战斗后	–
CG	–	五虎将军	自势力任官20天以上、武勋10000以上	–	–	–	季节改变时	–
CG	–	兵法の妙	敌军的兵力武将数是自军的1.5倍以上	–	–	–	战斗开始前	–
CG	–	突击	自军的兵力武将数是敌军的1.5倍以上	–	–	–	战斗开始前	–
CG	–	侵攻	出阵地域为自势力的进攻战时随机发生	–	–	–	战斗开始前	–
CG	–	防卫	出阵地域为自势力的防御战时随机发生	–	–	–	战斗开始前	–
独白/上阵/自军	1魏	策士笑う	在自势力中有司马懿,作为主军上阵武将	–	司马懿	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	江东の虎	在自势力中有孙坚,作为主军上阵武将	–	孙坚	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	智勇の限り	在自势力中有吕蒙,作为主军上阵武将	–	吕蒙	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	波涛踊る	在自势力中有凌统,作为主军上阵武将	–	凌统	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	青龙驱ける	在自势力中有赵云,作为主军上阵武将	–	赵云	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	燕人张飞	在自势力中有张飞,作为主军上阵武将	–	张飞	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	计算どおりに	在自势力中有诸葛亮,作为主军上阵武将	–	诸葛亮	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	大德の战	在自势力中有刘备,作为主军上阵武将	–	刘备	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	龙の妻	在自势力中有月英,作为主军上阵武将	–	月英	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	若き刃	在自势力中有关平,作为主军上阵武将	–	关平	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	3蜀	未来を切り裂く枪	在自势力中有星彩,作为主军上阵武将	–	星彩	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	左慈	仙人出でる	在自势力中有左慈,作为主军上阵武将	–	左慈	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	弓腰姬	在自势力中有孙尚香,作为主军上阵武将	–	孙尚香	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	1魏	乱世の盾	出阵其中一方是自势力,曹仁作为主军上阵武将	–	司马懿	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	新星	出阵其中一方是自势力,陆逊作为主军上阵武将	–	陆逊	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	忠义の道	出阵其中一方是自势力,太史慈作为主军上阵武将	–	太史慈	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	老将猛る	出阵其中一方是自势力,黄盖作为主军上阵武将	–	黄盖	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	2吴	麒麟儿、母に誓う	出阵其中一方是自势力,姜维作为主军上阵武将	–	姜维	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	4吕	暴か武か	出阵其中一方是自势力,吕布作为主军上阵武将	–	吕布	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	7袁绍	名家の跨り	出阵其中一方是自势力,袁绍作为主军上阵武将	–	袁绍	–	战斗开始时	–
独白/上阵/自军	8张角	黄天立つべし	出阵其中一方是自势力,张角作为主军上阵武将	–	张角	–	战斗开始时	–
同一势力	1魏3蜀	神と鬼	张辽和关羽所在地相同、任官10天以上	–	张辽、关羽	30天以上	当天起始时	–
同一势力	1魏3蜀	智将二人	司马懿和诸葛亮所在地相同任官5天以上	–	司马懿、诸葛亮	30天以上	当天起始时	–
同一势力	1魏	探り合い	司马懿和曹丕所在地相同、任官10天以上	–	司马懿、曹丕	30天以上	当天起始时	–
同一势力	1魏3蜀	前人未踏の地	徐晃和关羽所在地相同、任官10天以上	–	徐晃、关羽	30天以上	当天起始时	–
同一势力	1魏	美の竞演	张颌和甄姬所在地相同、任官5天以上	–	张颌、甄姬	30天以上	当天起始时	–
同一势力	1魏3蜀	凉州の双翼	马腾或马超未做君主，庞德和马超地域相同	–	庞德、马超	5天以上	当天起始时	–
同一势力	2吴	二乔	自势力中有周瑜、孙策、大乔、小乔，周瑜和小乔、孙策和大乔所在地相同	孙坚或孙策	周瑜、孙策、大乔、小乔	10天以上	当天起始时	–
同一势力	2吴	小霸王の咆哮	自势力中有周瑜、支配地域数4以上	孙策	周瑜	–	战斗后	–
同一势力	2吴	继承	孙策和吕蒙所在地相同、任官10天以上	–	陆逊、吕蒙	–	当天起始时	陆逊的无双+5
同一势力	2吴	士たる者	孙权和吕蒙所在地相同、任官20天以上	孙权	吕蒙	30天以上	当天起始时	吕蒙的无双+10
同一势力	2吴	岁の差	吕蒙和甘宁所在地相同、任官10天以上	–	吕蒙、甘宁	10天以上	当天起始时	–
同一势力	3蜀	怀の思い出	刘备和赵云所在地相同、任官30天以上	–	赵云、刘禅	30天以上	当天起始时	–
同一势力	3蜀	次なる世代へ	关平和星彩所在地相同、任官5天以上	–	关平、星彩	10天以上	当天起始时	–
同势力/加入/君主	1魏	霸者の血统	曹丕加入自势力	曹操	曹丕	–	任官时	–
同势力/加入/君主	1魏	霸道を守る盾	曹仁加入自势力	曹操	曹仁	–	任官时	–
同势力/加入/君主	1魏	霸道と士道	庞德加入自势力	曹操	庞德	–	任官时	–

©2006 KOEI CO.,LTD.All Rights Reserved.

■武将成长

武将在战斗中通过击破敌将，来获得战后的体力、无双、攻击、防御等方面的升级。同样根据杀敌数量和战斗时间，以及己方损失情况，会得到不同的武勋。武勋可以提升将军等级，从而使带兵的数量增加。所以为了均衡国家发展，战斗时尽量多带些等级较低的武将参战。如果只培养某几个武将，会造成武将之间能力的不均衡。如果受到敌人攻击，选择较弱的武将进行防御战时会很尴尬。本作可以利用自由模式对个别武将进行培养，成长效果也会在争霸模式中有所体现。同时不要忘记利用政策“武将锻炼”。

■武器成长

通过政策选择或武将提案，可以提升武器的等级。此外每种武器都会有各种辅助效果。分为体力、攻击、防御、运、△攻击、马术、弓术、无双等。这些辅助效果一般通过战斗来获得。可以利用自由模式对个别武器的个别等级进行培养，其成长效果会在争霸模式中有所体现。个别武将的“XX锻冶”政策对武器的成长也很有帮助。



↑游戏中的各种特殊事件丰富，FANS必看。

■道具装备

道具跟武器一样，根据地区不同而能发展不同的道具。例如你要占领能开发某装备的领地才会有这件装备，或是采用“产物交换”可以和别国交换生产道具。要注意的是，要想让其它地方也可以装备某些道具，不但要开发出来，还要生产出来。还有强化道具，也是通过政策选择来实现。本作中的各种内政成分尤为重要。



↑本作中物品道具非常丰富，善加利用对于攻关的帮助相当大。

■如何更有效率地登用武将

捕获了武将之后，在战斗结束后可以选择是否登用。此时要注意的是如果想登用的武将是敌君主的子孙、夫妻、义兄弟、亲卫队等等的话，登用是肯定不会成功的。另外在侵略战中捕获的武将如果和敌对势力关系很深的情况下登用也相当困难。此外、能装备的道具数量以及占领的地域数越多登用成功率也相应有所增高。



↑与刘备渊源甚深的关羽是不可能被劝降的。

类型	势力	事件名	发生条件（主军=援军以外的军团）	自势力的君主	关系武将	游戏的天数	会话发生时期	特殊效果
同势力/加入/君主	1魏	霸者の智囊	司马懿加入自势力	曹操	司马懿	–	任官时	–
同势力/加入/君主	2吴	大望を胸に	太史慈加入自势力	孙策	太史慈	–	任官时	–
同势力/加入/君主	2吴	孙家の弓腰姬	孙尚香加入自势力	孙坚or孙策or孙权	孙尚香	–	任官时	–
同势力/加入/君主	2吴	小霸王觉醒	孙策加入自势力	孙坚	孙策	–	任官时	–
同势力/加入/君主	2吴	虎の血を引く者	孙权加入自势力	孙坚or孙策	孙权	–	任官时	–
同势力/加入/君主	3蜀	桃园义兄弟の再会	关羽加入自势力	刘备	关羽	–	任官时	–
同势力/加入/君主	3蜀	刘备の养子	刘封加入自势力	刘备	刘封	–	任官时	–
同势力/加入/君主	3蜀	大德、锦马超を得る	马超加入自势力	刘备	马超	–	任官时	–
同势力/加入/君主	马	西凉の锦起つ	马超加入自势力	马腾	马超	–	任官时	–
同势力/加入/君主	1魏	惹かれ合う心	自势力中有曹丕状态下甄姬加入	曹操血缘武将	甄姬、曹丕	–	任官时	–
同势力/加入	1魏3蜀	响き合う武	自势力中有张辽或关羽状态下另外一人加入	–	张辽、关羽	–	任官时	–
同势力/加入	1魏7袁绍	甄姬の宿命	玩家不是曹操血缘武将、自势力有袁熙的状态下战斗后登用甄姬	–	甄姬、袁熙	–	战斗后	–
同势力/加入	2吴	孙郎と周郎	自势力中有周瑜或孙策状态下另外一人加入	–	周瑜、孙策	–	任官时	–
同势力/加入	2吴	相传谱代	自势力中有凌操状态下凌统加入	–	凌操、凌统	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	军神の子	自势力中有关羽状态下关平加入	–	关羽、关平	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	军神の从者	自势力中有关羽状态下周仓加入	–	关羽、周仓	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	燕人张飞の娘	自势力中有张飞状态下星彩加入	–	张飞、星彩	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	龙の妻现る	自势力中有诸葛亮或月英状态下另外一人加入	–	诸葛亮、月英	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	反骨の相	自势力中有诸葛亮状态下魏延加入	–	诸葛亮、魏延	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	次代を担う器	自势力中有诸葛亮状态下姜维加入	–	诸葛亮、姜维	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀	卧龙と凤雏	自势力中有诸葛亮状态下庞统加入	–	诸葛亮、庞统	–	任官时	–
同势力/加入	3蜀9南蛮	七纵七擒	自势力中有诸葛亮状态下登用敌人主军武将孟获	–	诸葛亮、孟获	–	战斗后	–
同势力/出阵	1魏	夏侯从兄弟	自势力中有夏侯吨与夏侯渊、两者同时出阵	–	夏侯吨、夏侯渊	–	战斗开始时	–
同势力/出阵	1魏	只眼の视线上	自势力中有夏侯吨与曹操、两者同时出阵	–	夏侯吨、曹操	–	战斗后	–
同势力/出阵	1魏	曹操亲卫队	自势力中有典畏与许褚、两者同时在主军中出阵	–	典畏、许褚	–	战斗开始时	–
同势力/出阵	1魏	恶来奋斗	自势力中有典畏与曹操、两者同时在主军中出阵并败北	–	典畏、曹操	–	战斗后	–
同势力/出阵	1魏	虎痴	自势力中有曹操与许褚、两者同时出阵	–	曹操、许褚	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	1魏	いざ华丽に	自势力中有夏侯渊与张和、两者同时出阵	–	夏侯渊、张和	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	1魏	樊城防卫战	自势力中有徐晃与曹仁、两者同时出阵参加樊城防卫战	–	徐晃、曹仁	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	1魏	君侧の花	自势力中有曹丕与甄姬、两者同时出阵	–	曹丕、甄姬	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	2吴	小乔の秘密	自势力中有周瑜与小乔、两者同时出阵	–	周瑜、小乔	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	2吴	名誉の伤	自势力中有孙权与周泰、两者同时出阵	–	孙权、周泰	–	战斗后	–
同势力/出阵	2吴	玉玺の行方	自势力中有孙坚与黄盖、两者同时出阵	孙坚	黄盖	–	战斗后	–
同势力/出阵	2吴	腹心	自势力中有孙权与周泰、两者同时出阵	–	孙权、周泰	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	2吴	好敌手	自势力中有甘宁与凌统、两者同时出阵	–	甘宁、凌统	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	2吴	战场に花开く	自势力中有孙策与大乔、两者同时出阵	–	孙策、大乔	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	2吴	乔姐妹	自势力中有大乔与小乔、两者同时出阵	–	大乔、小乔	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	3蜀	君臣の绊	207至213年演义模式、自势力中有赵云、与刘备同时出阵	刘备	赵云	–	战斗后	–
同势力/出阵	3蜀	老いても盛ん	自势力中有关羽与黄忠、两同时出阵并胜利	–	关羽、黄忠	–	战斗后	–
同势力/出阵	3蜀	义兄弟	自势力中有刘备与张飞、两同时出阵	–	刘备、张飞	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	3蜀	长坂の仁王	自势力中有刘备与张飞、两同时出阵	–	刘备、张飞	–	战斗后	–
同势力/出阵	3蜀	相容れぬ者	自势力中有魏延与庞统、两同时出阵	–	魏延、庞统	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	3蜀	幼なじみ	自势力中有关平与星彩、两同时出阵	–	关平、星彩	–	战斗开始前	–
同势力/出阵	9南蛮	南蛮の绊	自势力中有孟获与祝融、两同时出阵	–	孟获、祝融	–	战斗开始前	–
同势力/特殊	3蜀	汉中王	自势力中有诸葛亮支配着汉中、刘备官爵未到“王”、所在地汉中	刘备	诸葛亮	–	当天起始时	–
同势力/特殊	3蜀	战乱の发明	自势力中诸葛亮和月英所在地相同、政策尚未习得虎战车与木牛	–	诸葛亮、月英	–	当天起始时	事件后孙策习得虎战车与木牛
同势力/特殊	9南蛮	火の神、燃ゆ	自势力中有祝融、自军在没有祝融状态下失败	–	祝融	–	战斗后	–
敌对/出阵	1魏3蜀	仇の首	曹操和马超作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	曹操、马超	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	1魏3蜀	神弓对决	夏侯渊与黄忠作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	夏侯渊、黄忠	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	1魏2吴	辽来来	张辽与甘宁作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	张辽、甘宁	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	1魏3蜀	军师胜负	司马懿与诸葛亮作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	司马懿、诸葛亮	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	1魏3蜀	武人の友谊	徐晃与关羽作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	徐晃、关羽	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	1魏3蜀	美女と才女	甄姬与月英作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	甄姬、月英	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	1魏3蜀	必杀关羽	庞德与关羽作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	甄姬、月英	–	战斗开始前	–
敌对/出阵	5董	暗に舞う踊り子	貂禅与董卓作为敌对势力玩家控制一方，两者主军出阵	–	貂禅、董卓	–	战斗开始前	–
洛阳	1魏	霸道开く	曹操作为君主在洛阳进攻战中胜利	–	曹操	–	战斗后	–
洛阳	7袁绍1魏	名族の都	袁绍作为君主在洛阳进攻战中胜利，其属下有张和	–	袁绍、张和	–	战斗后	–
洛阳	5董	野望近づく	董卓作为君主在洛阳进攻战中胜利	–	董卓	–	战斗后	–
洛阳	8张角	苍天の终焉	张角作为君主在洛阳进攻战中胜利	–	张角	–	战斗后	–
特殊	3蜀	南蛮夷平定	自势力中有诸葛亮并支配地域4以上、支配建宁与交趾未支配南蛮	–	诸葛亮	–	当天起始时	–
特殊	3蜀	北伐	自势力中有诸葛亮并支配地域5以上、未支配北平、晋阳	–	诸葛亮	–	当天起始时	–
特殊	3蜀	贤者の教え	诸葛亮与庞统在野、玩家人德一定值以上	–	诸葛亮、庞统	3天以上	当天起始时	二人所在地一致
特殊	3蜀	命の果てに	190年以后、自势力地域1并与陶谦临接、玩家人德一定值以上与陶谦同盟	刘备	陶谦	4天以上	政策实行时	事件后陶谦势力降服
处斩	1魏3蜀	锦の复仇	马超生存、不属于曹操势力、曹操将马腾处斩	–	曹操、马超、马腾	–	战斗后	–
左慈	1魏	霸道と左慈	左慈在野与曹操同一地域、玩家人德一定值以下	曹操	左慈	30天以上	当天起始时	–
左慈	3蜀	大德と左慈	左慈在野与刘备同一地域、玩家人德一定值以上	刘备	左慈	30天以上	当天起始时	–
关系事件	2吴3蜀	运命の丝	孙尚香加入自势力、夫妇の誓い未发生	刘备	孙尚香	–	任官时	–
关系事件	2吴3蜀	夫妇の誓い	运命の丝已发生、自势力中有孙尚香、两者同时主军出阵	刘备	孙尚香	–	战斗后	–
关系事件	2吴	父の仇	复仇を超えて未发生、凌统与甘宁非同势力、甘宁势力将凌操处斩	–	甘宁、凌统、凌操	–	战斗后	–
关系事件	2吴	复仇を超えて	演义模式中父の仇已发生、自势力中有凌统与甘宁、两者同时主军出阵	–	甘宁、凌统	–	战斗后	–
关系事件	5董	连环の端	192年后演义模式、连环の计未发生、董卓势力中有貂禅和吕布支配长安、洛阳	董卓	貂禅、吕布	–	当天起始时	–
关系事件	5董	连环の计	连环の端已发生、董卓势力中有貂禅和吕布支配长安、洛阳	董卓	貂禅、吕布	–	当天起始时	董卓死亡吕布继承
共通	–	御名のもとに	自势力获得除皇帝外所有官爵	–	–	–	季节改变时	获得君主官爵
共通	–	暴君	玩家人德一定值以下	–	–	20天以上	季节改变时	君主对白人德下降
共通	–	名君	玩家人德一定值以上	–	–	20天以上	季节改变时	君主对白人德上升
共通	–	珍しきもの	自势力中有商人、所持金500道具未满、人德一定值以上	–	–	–	当天起始时	花费500金随机获得物品
共通	–	野に眠る才	水镜在自势力地域中、此地域有未发现武将、人德一定值以上	–	–	–	当天起始时	–
共通	–	初胜利	自势力初次胜利	–	–	–	战斗后	–
共通	–	凯旋の归途に	自势力胜利后随机发生	–	–	–	战斗后	–
共通	–	败军の将	自势力失败后随机发生	–	–	–	战斗后	–
共通	–	亲子鹰	加入的武将不是无双和创造武将	–	–	–	任官时	–
共通	–	道半ば	GAME OVER	–	–	–	–	–



继上一次（综合系统与角色研究第一回请回顾181期）对GGXXSLASH的通用系统与基础角色研究后，众多格斗游戏爱好者对这款新兴格斗热作显示出了极大的兴趣。本次角色研究延续上篇攻略，分别将对上次未完成介绍的角色进行继续研究。由于GGXXSLASH中角色细致研究极为复杂，笔者也只能利用有限篇幅对角色基础技能相性与角色基础连携进行介绍，希望能对广大GGXX爱好者起到启蒙作用。至于角色对局中合理战术以及对角色对策方面，还要在不断的对敌切磋中与高手录像观摩学习中进行积累。对于角色高级研究方面也希望爱好者不断来信进行交流，大怪一定尽力解答。本次开篇，大怪先对于GGXXSLASH这款游戏中的通用角色能力分析与对局中最关键点进行叙述，希望每个玩家都能找到自己最适合的角色，发挥出自己本命角色的固有威力。

□文／大怪

罪恶工具SLASH角色综合研究2

GGXXSLASH中的角色能力

GGXXSLASH与一般2D格斗作品有很大的不同，作为一款极为利攻的格斗作品，就算是FAUST这样以立回牵制为主的角色都能够形成短时间内的极限压制。各种地面极限连携与空中多段AIRCOMBO配合空中多段跳跃与空中DASH让这款游戏的进攻节奏达到了前所未有的高度。所以，在GXXSLASH中，基本上全角色的能力分析应分为压制能力，攻击爆发力，牵制立回能力与抗压能力这四个重点。由于直防，防御反击，BAUST系统这些防御基础架构的完善，加上作品地面移动能力与空中移动控制能力的突出。本作中操作者的人间控制能力能够很大程度的对于角色本身的不足进行弥补。虽然如此，但角色本身的固有实力仍然在对局中体现的比较突出，日本官方评价角色列表中，KY这个上作中的下位角色一跃成为S级杀手，原因就在于此人在爆发力，牵制力，压制力与抗压能力方面都为上乘。236S对手防御己方3F有利的设计让2D格斗游戏中第一次出现了无视距离防御有利的空中道具，236K 6F发动的情况也让突袭与地面连携有了保证，RC后的固定连段也威力惊人，代入AIRCOMBO的威力则更不用多说。好在本作中KY还不具备绝对压倒性的王道优势，一定程度上维持了游戏平衡性的最大限度。同样，在A级阵营上的SO，TE，CHIPP，纱梦等人都拥有不俗的压制爆发能力与抗压能力，SO的升龙，TE的防御布阵，CHIPP的速度，潜行抗压，纱梦不输给CHIPP的平行移动能力与拔斧反击等等都让这几个角色在面对对手压制时给压制方很大的思想顾忌。而PO，JOHNNY，虽然在抗压能力与移动能力上逊色，却在进攻回报比上均衡了劣势，也为绝对的A级角色。此二位角色在GGXXSLASH中爆发力之惊人实非一般角色可比，两角色虽然



↑OD—SOL的逆向破防能力出众。

在攻击手段与角色相性上截然不同，却都有一个共同点，便是攻击威力与对手防御反击呈高出低入的情况。拿PO的46HP为例，如果被对手防御也不过大多受创个地面D收尾连段，而一旦命中FRC抵消连段则会出现大威力爆血的情况。PO起身择的威力与压力更是无人不知，很有可能对手只因为一次起身择的判断失误则满盘皆输。而JO在牵制战中虽然择打能力有限，却在持续固化能力上与瞬间连段爆发力上占据先手，对手一旦被其破防便有被秒掉半数以上体力的可能。FAUST作为A级角色则与其他角色的优势全然不同，客观的说FAUST的抗压能力是非常之差的，压制能力也很是尴尬。但FAUST却在立回牵制能力与突然爆发能力上进行了补足，并能够根据不同扔出的物品组织起相应的防御体系，可以说是几位难得的全能角色之一，并没有特别的苦手角色。

角色的能力虽然有利于对局的发挥，但低位角色却未必没有亮点。类似OD-SOL，MAY，ABA这样的角色也有自己强势的突出点，如OD-SOL的低空跳跃压制能力与持续地面压制能力，MAY的地面打击突然D发动高回报，ABA的地面投LOOP防不胜防，地面持续固化能力优秀等等。由此可见在GGXXSLASH这款作品中，低位角色大多是在某些地方具有突出缺点，却在另外一方面有着突出优势的角色。所以与上位角色相同，希望玩家在了解角色固有能力的同时，能够绝对放大角色的亮点并依靠操作极力避免角色缺点暴露，稳定的争取胜利。

GGXXSLASH中的对局要点

GGXXSLASH作为一款优秀的2D格斗作品，在对局过程中却做到了保留传统2D格斗对战中的精华要素，并创造出了很多新颖的对战理念，希望玩家在正式接触这款作品之前有所了解。由于GGXXSLASH中角色设计都极为独立，同作品中绝对没有两个角色的操作特点与套路战术相雷同，所以在GGXXSLASH中，在了解了自己角色的全部技巧与基础攻防套路后，第一个要解决的便是了解全角色对策，这也是本作最不同于其他2D格斗作品的特点。其实，对于每个格斗游戏来说固定角色的对策都是非常重要的，但像GGXXSLASH一样将不同角色对策高度上升到这个高度却是绝无仅有，这点甚至超过了本角色固有技能的掌握，换言之，如果您己方角色基础技巧与固定连携，常用牵制套路掌握到非常清晰的地步，但却对角色对策不甚熟悉的话，面对角色特点发挥完善的玩家还是会迅速落败。所以对于全角色角色特点，以自己本命角色为核心对所有角色的不同战术，不同有利距离掌握，对应技巧确认反击，对手特定技巧重视等等内容便是每个GGXXSLASH玩家必须攻克的难题。在掌握了这个前题后，才能够对特定角色的压制套路，变择打击，有利距离控制，关键技巧防御反击等等进行对应性的学习。当然，与传统格斗作品有相同点的是，对于不同技巧防御后的最大伤害确认反击，压制变择套路等等依然是对局中异常重要的要点。希望每个GGXX爱好者最后都能成为一个对敌策略明晰，确认反应迅速，打择判断准确，有利距离牵制优秀的上级者。



↑弱势角色也同样有自己的强项。



KY

在最新版本GGXXSLASH推出之前，恐怕是众多GGXX死忠怎么也想不到当年的中下层角色，操作感最偏于传统的KY能够在SLASH中凌驾所有角色而成为最王道人物。虽然在本作中KY实力超群，但实际操作难度却非常简单，甚至可以成为大多数玩家的启蒙角色。而高端难度则主要体现在对角色对策以及目押敌状态压制上。

基础攻击属性分析

P	发生5F的快速技巧，除了可以进行地面连携起手，也可以成为对空连携的起手。
K	发生时间同为5F，可以用作压制起身时使用。
近S	通常用于特定确认反击与连续技中使用。
远S	超长距离牵制技巧，并且具备发生只有10F的高速。中距离牵制战主力技巧。
HS	攻击范围很广，防御后己方有利，并且形成COUNTER攻击时能引发对手摇晃。优秀的中远距离牵制技巧。
2P	连携补正80%，由于发生比较迅速，攻击方式比较安定所以在近距离牵制中固化效果明显。
2K	虽然连携补正为70%，但由于发动迅速所以还是下段破防的主要手段之一。
2S	发生速度只有9F，攻击距离还非常远，不仅可以经常进行下段骚扰，也同样作为目押236K系列连携的主要技巧而存在。
2HS	具有两段攻击属性，虽然发生时间比较慢，但攻击高度与覆盖范围都很优秀。可以用来先读防空带入AIR COMBO，并且在地面抵消波动牵制效果也很明显。
2HS	2hit的LV4攻击，发生和硬直都不理想，优点是打点极高。命中空中对手有回拉效果，空中Counter的话受身不能时间很长，地面Counter则是浮空加受身不能效果。连技中常要用到，另外可以用来先读对空。
JP	空中连携中使用。
JK	发动速度极快，只有7F，所以为对空最主力技巧，命中可以直接代入AIR COMBO，如果空振也可以选择空中DASH或空中两段跳跃摆脱不利。
JS	横向判定优秀，断空或空中连携中经常使用。
JHS	虽然发动时间有限，但持续判定时间很长，覆盖攻击范围很大，对下跳跃压制时使用。
6P	具有上半身无敌的绝对对空主力技。如果命中可以直接代入AIR COMBO。
6K	持续固化中使用或在目押地面连携中应用的技巧。
6HS	两段攻击，并具有绝对的压制控制能力。对手防御后15F的有利时间为持续压制提供了基础，而攻击判定出现较慢也为攻击判定末端压制诈骗提供了条件。
D	全角色发动最速D攻击，由于KY中段攻击贫乏，所以在连携压制中使用效果很好。
2D	连携末端收尾具有制倒能力，攻击判定与发动时间都不错的下段技。
JD	与其他角色的JD不同，KY的JD为空中持续判定道具型。发动后会出现一个雷电属性小十字，可以在对手倒下后使用持续压制，封堵其逃跑路线效果明显。

必杀技性能分析

236S	2D格斗游戏中最王道空中道具诞生，无视距离防御后3F有利，让KY在牵制战中与压制战中选择抵消输入有恃无恐。绝对主力的牵制与压制技巧。
236HS	三段判定飞行道具，可以FRC，发动后己方跟随压制效果明显。选择这个技巧压制对手会让敌人无比头痛。在局势僵持时利用这个技巧做后盾突进也是很好的选择。
J236S	空中45度角发动，空中中距离牵制压制主力技巧。
J236HS	角度更小，只为20度发动，空中横向牵制空中道具。
236K	发动速度极快的下段骚扰技，并可以突破很多中上段技巧，并且是地面连携的收尾主轴，一段后RC更可代入高回报连续技。
214K	发动速度很慢的小跳中段攻击，连续固化压制中选择输入破防效果不错，命中可代入AIR COMBO。
623S	打点比较高，并具有无敌判定的对空技。由于无敌判定发动时间在攻击判定之前消失，所以裸杀使用相杀情况时有发生。
623HS(VT)	无敌时间更长的升龙技巧。命中对手后不能受社年时间很长，版边LOOP攻击的基础。
J623S	只用在AIR COMBO的收尾。

觉醒必杀技性能分析

632146HS	具有无敌时间的突进攻击。命中对手后制倒效果，防御确认反击明显。
J632146HS	上技的空中版。
236236P	发生时间很快，通常在目押连携中输入，且因为防御后KY大幅有利，随意在持续固化中输入压制选择也很明智。

基础连续技介绍

版边S—2HS—VT（可形成LOOP循环连携）
S—HS—236K（RC）—S—2HS—VT（基础地面连携）
6P—S—JS—JP—JS—JS—JHS(对空效果明显)
D—HS—JS—JS—JHS—VT（基础D连携）

KY这个角色的对局重点还是应该放在立回牵制为主。首先应当利用其近似乎完美的防御体系与抵消牵制技巧获取局势的主动，并在无责任进攻LOOP中最终达到破防目的。角色的P对空以及2HS先读对空也是防御反击的先手，使用率非常高。



←此空中道具的性能霸道无比。



ORDER SOL

在GGXXSLASH中最具人气的全新角色，便是这位在AD2172年圣骑士团时代的SOL。说实在话，这个角色在GGXXSLASH中全角色排位还是比较靠后的。但角色本身还是具有技能等级上升等特有性能，并具备不俗的持续固化压制能力，特别是低空DASH后的打择更是具有特色。

角色特色属性CHARGE

ORDER SOL专用系统，只能通过ACTION CHARGE或CHARGE才会使这个槽上升。攒满100%便能升一级，最高为299%（Lv3+99%）。使用Lv.2的必杀技会使CHARGE槽下降100%，使用Lv.3的必杀技会使CHARGE槽下降200%。根据CHARGE等级，招数也会发生特定变化，等级越高的招数威力越高，回报连携越大。

ACTION CHARGE	必杀技后输入D,增加70%CHARGE槽
CHARGE	63214D,使CHARGE槽慢慢上升，之后按规定节奏连打D能加快CHARGE速度，一秒节奏输入4回D更能形成最大增长，称为BEST CHARGE。
CHARGE BURST	CHARGE中如果输入HS会以类似BURST的攻击来反击，具有极长的无敌时间。

基础攻击属性分析

P	发动速度非常快的上段技，与普通SOL性能类似。
K	发动速度惊人，只有3F，但基本上只能用于地面固化攻击上。
S	距离超级短，但发动速度很快，地面近距离打击连携应用广泛。
HS	二段攻击技巧，通常在连携中使用，也可以在中距离牵制中发挥作用。
D	隐蔽性很强的D攻击，是ORDER SOL的主力中段突袭技巧之一。
2P	固化技巧。
2K	与普通SOL相同都为超主力下段破防技巧。
2S	由于防御后己方1F有利，所以为近距离牵制技巧的主轴。
2HS	最主力中段技巧，并且发生时脚部无敌。可以进行RC连段后续。
2D	超主力下段破防技巧之一，并可以进行升龙追打。
JP	空中固化技巧。
JK	由于发动速度惊人，所以为比较主力的对空手段，命中后代入AIR COMBO回报不小。
JS	空对地最主力技，由于具有逆向攻击能力，所以无论是低空DASH或是空中多段跳跃后攻击对于敌人的压制能力与破防能力都是不错的。本角色最性能技巧之一。
JHS	压制判定超强的技巧，可以选择空中压制时使用。
JD	空中连携中使用，也可以用于空中截击。
6P	上半身无敌，对空效果明显。
6K	COUNTER地面敌人可引发摇晃效果，6K—6HS的地面固化打击性能很好。
6HS	攻击力很高，命中敌人后可引发摇晃状态。

必杀技性能分析

236P	可FRC，破绽较小的泛用技巧，COUNTER敌人后可引发摇晃。
Lv.1	1hit 无down效果
Lv.2	4hit 攻击范围大大加强,控制能力优秀。
Lv.3	7-8hit 诱发摇晃 防御后己方大有利。
236S	虽然突进速度很慢，但攻击判定很强，主力突进技巧。
Lv.1	1hit 无down效果 之后如果A.CHARGE的话被反击确定
Lv.2	攻击后追加斩攻击。
Lv.3	追加2次斩攻击,并触发弹地效果。之后RC后可形成高威力连携。
236K(空中可发动)	最主力中段技巧，可FRC。
Lv.1	1hit
Lv.2	之后形成追打。
Lv.3	形成反弹,之后可形成后续连携。
623HS	升龙技，性能远不如SOL。
Lv.1	判定很糟糕,之后A.CHARGE会被确反
Lv.2	自动进行后续追打，威力大大增加。
Lv.3	形成反弹,可形成大威力后续连携。
214S	本体并没有攻击判定，但通过的地方有火焰攻击判定，可形成逆向打击,命中可代入AIR COMBO。也可以在逆境中摆脱版边压制时使用。可在火焰出现前FRC。
Lv.1	只有一个火焰冲击。
Lv.2	有两个火焰冲击,且防御后有利。
Lv.3	大移动，并出现三个火焰冲击。

觉醒必杀技性能分析

632146P	虽然发动速度很快,但却没有无敌时间。通常固定追打使用。
Lv.1	一个火焰冲击，威力有限。
Lv.2	三个火焰冲击，威力极高。
Lv.3	恐怖威力,可造成小一半伤害。
632146HS	无敌时间很长的抗压技巧。
Lv.1	1hit：威力一般
Lv.2	2hit：无敌时间更长,威力增加。
Lv.3	3hit：超高威力逆转技。
接近对手时6321463214S,追加输入PKSHSDKS64641236HS	TG100%使用,Lv.3时专用，超级逆转技，用此技打败对手会出现DESTROY字样并有特殊追击,在之后可以看到觉醒后的so。

基础连续技介绍

K OR 2k—2S—236S
JHS—S—HS—236S等
D—JHS—JHS—JS—JK—JC（跳抵消）—JHS—J236K（基础D连携）
2D—236S最速RC—最速起跳 T性JHS—JD—JC—JHS（由于2D-236SRC后如果最速起跳可以形成惯性跳攻击，这个连携便是通用惯性AIR COMBO，作为OD SOL使用者必须习得）

D—LOOP解析
作为ORDER最主力连携，也是爆血的唯一途径，难度很高，需要对应角色限定进行练习。
SO/MI/JA/IN/AB/DI(版边)
近S—JS—HS—JD—JC（跳取消）—JHS—JD—落地—近S—JS—JD—JC（跳取消）—JD—J236K
KY/RO(版边)
近S—JS（跳取消）—JHS—JD—落地—K—近S—JS—JD—JC（跳取消）—JD—J236K
JO/VE/AX/AN/TE/OR/ED/PO
(版边) 近S—JS—JHS—JD—JC（跳取消）—JS—JD—落地dash—近S—JS—JD—JC（跳取消）—JD—J236K

角色的操作难度很高，但回报却不大，应当抓住难得的低空DASH压制获得胜利。面对牵制系敌人则难度很大，需用高级防御技巧弥补。



TESTAMENT

在上一作中，TESTAMENT只是一个中流角色，虽然在牵制与道具防御方面颇有特色，但却始终无法摆脱爆发力贫乏的弱势。如今在GGXXSLASH中着重对于TESTAMENT进行防御技能强化，空投位置修正等等，让TESTAMENT的攻防平衡，一跃成为一线角色。

普通技性能分析

P	发生速度并不是很快，只有6F。但攻击距离却非常令人满意，并可以代入P—近S—AIR COMBO等通用连携。更由于打点较高，目押准确时甚至可以截击敌人的低空DASH。
K	攻击判定一般，一般出现在AIR COMBO起手。
近S	TE最为主力的近战普通技，不仅在连携中经常出现用于衔接。更可以在压制中进行固化对手，之后多择(通常为6P，2D，背投三择)。攻击还具有一定的向上判定，可以牵制敌人的空中进攻。
远S	TE主力中远距离牵制技，抵消牵制道具必杀技的先手技。更由于远S—HS—2D的通用压制连携应用广泛，所以在牵制中具有重要作用。
HS	基本上只存在连段中，并且应当目押确认输入。
6P	TE最为主要的中段破防手段，也是道具掩护后本体进行中段择的主要选择，命中对手后可以直接抵消HS，6HS等向上连携，连携修正85%。
6K	虽然没有无敌判定，但由于出色的对空判定而成为TE最主力的对空技巧，并经常可以实现6K—6HS等对空连携技。
6HS	可以FRC，虽然发动时间很慢，但攻击判定范围很广，单发输入对于中远距离空中突进的敌人有很大威慑，经常可以截击得手。击中地面敌人直接制倒。
2P	发生速度只有5F的最速普通技，是近距离牵制以及固化压制的先手。
2K	虽然有70%的连携修正，但由于其快速的发动速度仍然是TE下段破防的主力技。
2S	攻击距离与攻击判定都不错的牵制技巧，中距离牵制时常用。
2HS	虽然发生速度很慢却具有对打击技7—12F无敌的霸道判定，压制对敌效果明显。并可以代入6HSFRC之后的通用连携中。
D	是GGXXSLASH中发动最慢的D攻击之一，但由于不是本体攻击并可以躲避部分中上段攻击而安定性很高。在连续压制中输入奇袭效果明显，对手防御后己方3F有利。
2D	判定距离很远，常用于2D—236P的常用连携中。
JP	发生速度只有5F，且对下判定优秀，对下压制中经常使用的技，常JP—JS向上压制。
JK	基本上只在连携中出现。
JS	一般断空使用，并经常出现在AIR COMBO中。
JHS	发生速度很慢，如果有道具来掩护的前提下则可以对敌人进行压制使用。
JD	攻击力比较出众，断空比较优秀，也可以适当选择对地压制时使用。

必杀技性能分析

214S	防御树，提前埋下的优秀陷阱技巧，击中对手可形成浮空效果，可继续进行AIR COMBO连携。敌人经过本技埋放的垂直纵线便会触发。
214S 后214S	强化树，命中对手后不能受身时间超长，命中地面敌人为制倒，且附带毒属性，敌人会持续掉HP。
236P	命中后12F进入MARKING效果范围，之后会发生自动的乌鸦攻击，分为上、中、羽毛与变身攻击四种随机发动。本体遭攻击后效果消失。
236K	效果同上，轨迹不同。
41236S	地面进攻的绝对主轴，不仅为逆向攻击，COUNTER后还能触发摇晃状态。可FRC，之后的本体跟进择打是TE的进攻生命线。
214P	地面命中对手有DAWN效果，抵消率很高的技巧，可空中发动。
214HS	命中对手后46F内行动不能，连携确认。为TE最主力空中陷阱技巧，放的位置与技巧非常微妙，与树能组成很多新颖防御组合。可以空中发动。
214K	为可以防御的当身技巧，当身成功位置交换，并触发毒效果。失败末端时间为被确认打击。

觉醒必杀技性能分析

632146HS	1-7F无敌时间，命中敌人后触发毒效果。可以作为防反技巧使用。
236236HS	直接出现制倒效果打击，并自动强化树X3，最多可以储藏四个强化树。

基础连续技

P OR 2P—K OR 2K—近S—远S—2S—HS—214P
DUST—JD—JS—JHS—JD—214P(基础D连携)

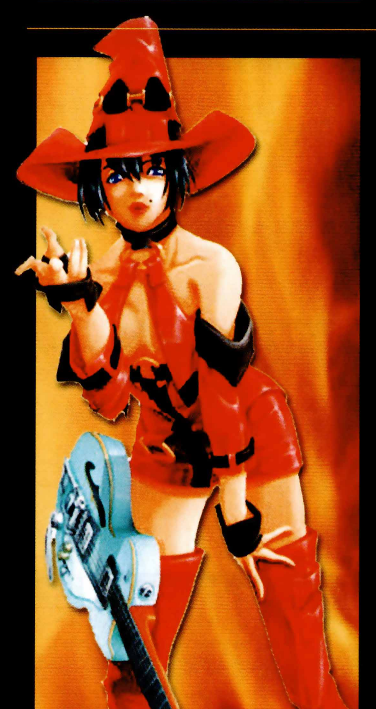
如果说本角色的唯一缺点便是版中破防连携威力有限。进攻时版边利用“网”进行版边压制也是非常必要的。



←当身姿势体现了角色的独特气质。



←此技巧命中后，对手将极端被动。



I-NO

无论是前作或是如今都具有惊人地面压制能力与出色爆发力的角色。由于本身具有成熟女子的韵味而成为人气角色。在进攻方面，特色的DASH斜线可以轻易形成中段打击，落地下段打击或背投的变择，防御上也有远距离“爱情”作为保证。但角色操作难度偏上级者向。

普通技性能分析

P	本角色发生速度最快的普通攻击，除了连段之外还可以用作对空，但由于打点很高所以近身小心使用。
K	通常在AIR COMBO中使用，也可以适当牵制对手的低空DASH路线。
近S	只存在投COMBO与通用连携中。
远S	SLASH升级为两段属性，突发牵制能力与前端压制能力不错。
HS	发生速度较慢，但具有下段无敌属性，可以先读COUNTER对手。
6P	上半身无敌时间较长，绝对的对空主力技巧，命中后直接代入AIR COMBO。
6HS	可连打取消站K，虽然第一段攻击消除，但偶尔用于对空还是不错的。
2P	防御时的反击技，也可以当固化打击使用，80%连携修正。
2K	发生迅速，下段最主力破防技巧。75%连携修正。
2S	中距离最主力牵制技巧之一，攻击范围也比较大。但不利硬直也比较恐怖，所以在发动时一定避免空振。
2HS	由于被防御后己方大有利，所以在持续压制中可以发挥作用。
D	攻击范围比较优秀，在持续压制中突袭使用。
2D	基本距离与2HS相同，地面连携与下段破防技。
JP	发生速度惊人，可空中固化输入，也可以断空使用。AIR COMBO衔接使用率也很高。
JK	对下判定比较强，可以在空中压制中择中段选择使用。高位跳也可利用JK安全着陆。
JS	中距离牵制技，另外AIR COMBO中应用。
JHS	判定很强，命中对手后不能受身时间也很长，牵制跳跃敌人与压制中封堵逃跑路线时使用。除此之外经常在AIR COMBO中出现。
JD	空中中段技的主力，威力很高，空中命中后对手不可受身时间也比较长，有利于持续攻击。

必杀技性能分析

214P	也可空中发动，绝对强力的空中道具，压制起身时使用效果也很明显，之后DASH前进择打为I-NO的主力进攻手段。
41236S	中距离主力牵制技巧，2HS主力抵消。命中后摇晃对持续压制提供了基础，并具备一定的防空效果。
41236HS	同样为中距离牵制的主力技，距离比41236S稍远，性能基本相同，FRC后可以进行骗投或继续择打。
空中236P	空中连携主力技巧，近距离空对地主力技。
空中236K	空对地压制主力技巧。
空中236HS	基本上用于平行断空以及突袭，高空使用也具备逃跑作用以摆脱版边压制。
632146K	末段连段以及中远距离牵制的超级主力技巧。
632146S	基本上用于连携与低空持续压制输入中。

觉醒必杀技性能分析

632146HS	反压制与压制起身中使用，版边命中后可抵消连携。
空中236214S	低空发动可以对空，持续压制时候使用防御己方有利，也可以打击空中COUNTER后的敌人。

基础连携

2K—2S—2HS—632146K
6P—近S—JS—JC（跳取消）—JHS—J236S（基础对空连携）
D—JHS—J632146S—落地追打(基础D连携)

I-NO如今已经成为上级角色了，在空中道具的优秀牵制能力加上近距离高破防率让这个角色刚开始练习就很容易击败初段选手。这里必须要强调一下I-NO的特殊DASH体位，由于本角色的DASH线路为斜上方上升，所以快速DASH后的打击都为跳跃中段攻击，在己方有利的前提下，DASH最速中段打击与DASH落地下段打击的基础择破防能力惊人，就算目押防御能力再强的对手也经不起几次变择。这里如果再配合DASH落地投便更让对手防不胜防。但作为I-NO的使用者应当小心的是，在一次DASH攻击未果的前提下，大多数使用者都会选择再次DASH破防，此时如果对手为高手通常会最速使用站P等快速发生技打破近距离DASH代入AIR COMBO。所以一个优秀的I-NO使应当DASH的十分鬼魅，压制节奏无定式，且先读意识优秀。



←超杀的裸杀性能十分优秀。



←“爱情”的攻击距离极端优秀。



御津 暗慈

上一作中绝对的底线角色，如今在技能大幅度强化后已经能够成为一类下或二类上的角色活跃在对局中，本作中的暗慈不仅牵制技性能优秀，格挡技风采依旧。大威力的AIR COMBO也让其爆发力大幅度增加。很多玩家对于这个华丽的舞蹈家还是充满兴趣的，本作中其威力与美型并重，是您一试身手的时候了。

普通技性能分析

P	对空的强力技巧，命中后可直接代入AIR COMBO，也可以作为近身牵制技巧使用。
2P	地面主力连携起手技巧，也可以固化打击牵制时使用。
6P	与其他角色不同的是，暗慈的6P对空能力很弱，一般选择在地面突袭使用，命中后后续2D等制倒再持续进攻压制。
K	横向判定非常强，近距离绝对主力牵制技，也经常作为地面COMBO的启动技。
2K	发动速度一般，但判定距离很长，可以作为中距离牵制，也可以作为疾DASH打择中下段打击技输入。
6K	中近距离牵制技巧，COUNTER后可以挑飞对手，向上连携AIR COMBO。
近S	近距离压制打击主力技，目押输入后续远S连携效果显著。
远S	主要的牵制技巧，可以有效封锁敌人进攻路线，也可以先读防空。
HS	有效距离非常大，且具有一定的格挡效果，先读防空输入也有很大几率COUNTER对手，之后代入AIR COMBO。
2S	绝对主力下段牵制技巧，攻击判定优秀，并可以目押输入2D。
6HS	格挡效果明显，前两段可JC或抵消，但弱点在于进攻与压制中必须抵消，否则就算命中对手己方也是大不利。应熟练掌握FRC，抵消不利并可以向上威力连携。
3P	疾压制中，中段破坏技使用。
2HS	判定很霸道的牵制技，一旦命中则可以抵消2D或必杀。
D	发动距离较近，但D连携回报还是不错的。
2D	距离相当长，并可以抵消很多预发动技巧，也可以作为地面偷袭使用。
JP	空中断空使用或AIR COMBO衔接。
JK	断空主要技，并可以直接代入AIR COMBO。
JS	空中牵制主力技巧，断空或对地面压制都可以使用，并可以跳取消。
JHS	多用于AIR COMBO收尾，但也可以在空对地压制时适当使用。
JD	断空最强技，也经常出现在AIR COMBO的收尾。

必杀技性能分析

236P	强力空中道具，地面压制的主轴，虽然发生慢但在压起身时第二段能很好的形成中段打击，此时进行本体下段攻击能够形成零择打击。为角色最主力压制手段。
214P	正反都能打的技能，对手防御后本方不利很小的中段技。命中后可代入特定AIR COMBO，破防主力抵消技。
214K	空中停滞时间很长，一般与236P压制结合使用，并可以FRC进行中下段多择。
236S	近距离突袭使用，也是地面主力突进杀伤抵消技，之后的后续变化丰富。
236S—HS	有一定的无敌时间，打击效果明显。
236S—P	后续发出扇子的牵制技巧，且扇子进攻为中段，牵制效果明显。
236S—K	主要进行位置前移，并提前阻止对手反击。
236S—S	只要命中便可以目押打击连携的技巧，也可以延迟输入偷袭下段，但防御后最好RC，确认反击成立。
J214P	空中中段多发技，多用作AIR COMBO的收尾。
623HS	对空技，多出现在连段中。
搁档中P	防反主力技。

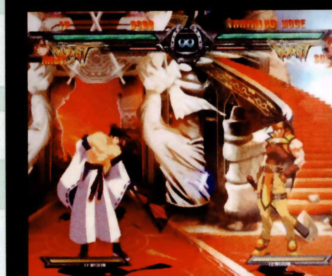
觉醒必杀技性能分析

632146HS	主力爆血超杀，命中对手后能直接代入AIR COMBO。
2蓄力8K	突袭技，攻击力比较可观。
技能搁挡中63214S	有无敌时间且命中摇晃，防反优秀技。

基础连续技

K—S—HS—236S—S（基础地面连携）
版边214P—K—S—623HS OR JK—JS—JD（基础浮空连携）
D—JD—JS—JD—落地—K—S—623HS（基础D连携）

很多玩家在使用这个角色时太过依赖“蝶”这个王道空中道具的两段压制能力。诚然此飞行道具配合本体压制甚至在很多情况下能形成零择（无法防御进攻LOOP）。但在牵制时如果也放手使用，则很容易被对手抓住机会一气反击。优秀的暗慈使用者是能够发挥快速移动与基础牵制技能优势获得局势优势，再对击倒者施行“蝶”压制的。



←【蝶】后的DASH压制是进攻主轴。



←这个技巧通常为AIR COMBO的收尾。



MAY

在SLASH之前，算是底线角色，但是到了SLASH，咳咳……还是低线角色。虽然是这样，但是我们的小萝丽还是有很多亮点，例如不俗的远距离牵制能力，威力突出的爆血D连携。海豚撞击COUNTER后的继续追打等等。喜欢她的玩家不要放弃，她还是有很大的操作潜力的。

普通技性能分析

P	与其他角色不同，MAY的P实战中应用较少，但是地面固化能力还是不错的。
K	超主力牵制技巧，发生速度很快，且攻击判定距离很远。更可以压制起身时使用，由于发动时下段无敌，可以先读打击对手下段。
近S	超主力连携技巧，通用连携中K—S—4蓄力6S等技巧的启动轴心。
远S	中距离牵制主力技，地面持续牵制能力极强。
HS	超强判定，发动速度也非常快。可以空振发动，一旦COUNTER对手，后面连携便定为爆血，还具有4F的下段无敌判定，绝对无责任牵制技。
2P	固化用技，之后多择对手。
2K	具有3F的超低体势，可以躲避一些中段技与上段技。
3K	下段突袭技。
2S	牵制效果甚至强于S的技巧，但距离稍短，近距离牵制压制主力技。
D	虽然发生速度很慢，但攻击距离很远，压制连携中输入偷袭威力惊人。
2D	常出现在连段启动与连段收尾，并具备一定的下段骚扰能力。
3K	具有突出的低体势，可以与很多技巧进行搏杀。被防御后确反比较令人头痛。
6P	对空与搏杀技，上半身无敌判定明显，所以不管有利或不利都是搏杀攻击的主力技巧，制晕能力很强，很有可以直接换取胜利。
6HS	攻击范围之广令人惊讶，并可以实现蓄力，蓄力后属性改为中段，先读输入防御范围很广，在对手空中受身后使用效果明显。
JP	断空使用。
JK	除了断空使用之外使用率很低。
JS	对下判定优秀，多用于空对地压制时使用。
JHS	由于从下而上的攻击轨迹，本技断空能力突出。
JD	爆血AIR COMBO中经常出现，轨迹向上，判断正确也可对高空敌截击。
J2HS	通常作为快速下落时使用，对敌使用率很低。

必杀技性能分析

4蓄力6S	攻击判定霸道，4F后上半身无敌，被防御后无明显破绽，作为中距离突袭主力技存在，并在地面与空中连携收尾中经常使用。
4蓄力6HS	判定跟上技基本相同，攻击距离更远。
2蓄力6S	攻击判定从始而终，落下时为中段，同样可以利用其进行中近距离牵制。可FRC，被防御后最好启动FRC否则确认反击成立。本技也经常在连携中出现。
2蓄力6HS	判定与上技相同，同样轨迹更远。
41236P OR K OR S OR HS	空中海豚放出，压制前或牵制中阻止对手空中路线技巧。可蓄力，并随蓄力时间增加海豚数量，应熟悉了解各键位发动海豚位置。
63214K	指令投，75%连携修正，MAY的主力破防手段，敌撞墙后己方DASH后续连携成立。
623SORHS 后八方向控制+S OR HS	可FRC，乱斗主力技，单发FRC可以造就优秀对敌压制轨道，并可以造就突袭大威力连段。但对于高水平敌人来说追随确反能力很强，应看准机会使用。

觉醒必杀技性能分析

236236S	最主力超杀，5—12F对打击无敌判定，不仅在压制时可以选择输入，自己不利时也可以找机会使用。并由于本技有气绝修正，所以命中后再进行破防压制很容易造成对手气绝。
63214HS	攻击范围虽然不是很广，但无敌判定时间很长，起身裸杀使用效果不错。
63214S	一般应用机会不多，但可以在地面连携中输入。也可以考虑版边6P—HS—63214S的高回报连携。

基础连携

2K—2S—4蓄力6S OR HS（基础地面连携）
4蓄力6HS FRC—JHS—低空DASH—JK—JHS—JK—JD—JHS—JD(高难度46HS连携)
低空DASH—JS—JHS—6HS—2蓄力8S OR HS（基础低空DASH连携）
D—JHS—JD—JS—JHS—JD—JHS—JD(基础D连携)

此角色的实力的确有限，所以除了有效发挥技能属性特点之外，必须利用地面攻击间隙利输入D进行中段破防，这点很关键。



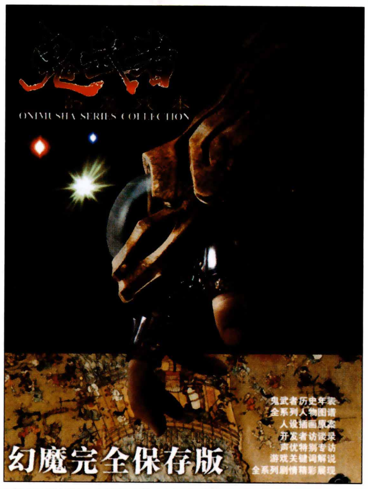
←覆盖全画面的超杀……。



←基础攻击的截击效果不错。

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

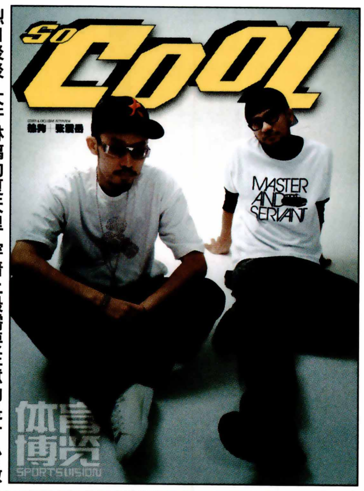
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　7月7日上市



烈日炎炎，大汗淋漓的夏天里，穿着上最需要注意的是什么？数百款TEE融合的大单元，以及超级详尽分类讲述类别特点的TEE别册，都给您绝对实惠的爆料资讯。此外，从波鞋到配件，再到特别领域的特殊着装，本期都能让你抓住流行高度哦！

SO COOL 2006年第(7)期

■定价：15元　接受邮购



《哆啦A梦 野比的恐龙2006》上映纪念特辑，一比一等身大尺寸"KERORO军曹"第二届中国国际动漫节杭州一线报道，上市爆卖，极少量库存。

TOYS(6)

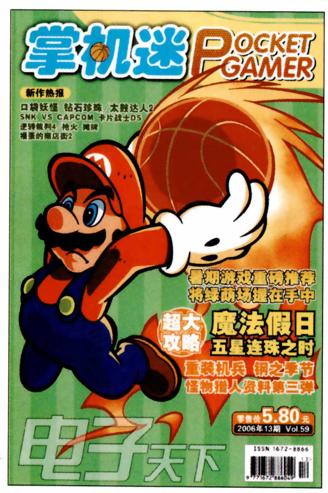
■定价：9.80元(少量库存)　接受邮购



《口袋迷4》登场啦！集合近期口袋妖怪的最新动向，动画、电影、游戏和音乐，收录在最新一辑中。还有精彩光盘以及精美礼品赠送，每一份礼物都是值得口袋迷珍藏。本辑抽取「电子图鉴」十台，别错过

口袋迷(4)

■定价：18元(已售完)



暑假期间，《掌机迷》为广大读者奉献上多篇精彩文章，最新游戏攻略、大量新游戏情报公开，连篇特别策划等等，无论是可读性还是实用性，都让你大饱眼福，不要错过。

掌机迷59期

■定价：5.80元　7月10日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作。收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

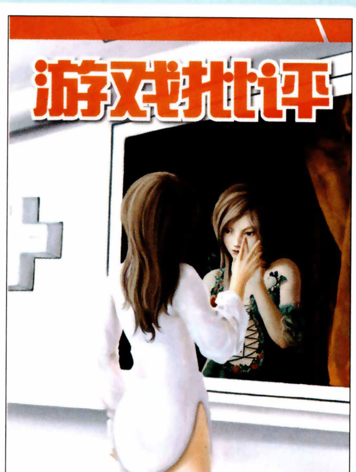
■定价：48元　7月1日上市



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　接受邮购



三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁，首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合。

游戏批评06夏季号

■定价：12元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～12期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39、40、41期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、26～28、30～49期	9.80元
第51～58期(50期已售完)	5.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
口袋迷(4)最后库存	18元
SOCOOL第(1～9)期(5期已售完)	15元
TOYS第(1～6)期(5期已售完)	9.80元
生化危机十年	22元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～3)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

将游戏还原本色 奉献给游戏玩家

透彻了解游戏的窗口，专业与娱乐的本色结合，每个人都不应该错过的专门电玩评析读物！





游戏批评



以下文章推荐阅读

开篇特辑 破解E3的密码
任天堂特评
索尼特评
微软特评
SQUAREENIX 骑墙的选择
KONAMI 沉默中的一抹靓丽
SEGA 专攻软件至霸全平台
KOEI 无双新纪元
BANDAINAMCO 融合与进化
CAPCOM 游戏界的一夕残阳
EA 软件商里的中立国
ACTVISION 无言的新作浪潮
DARKBABY专稿
春天的童话
最终幻想座谈会
合金装备的燃烧岁月
MGS历史大揭秘
网络大赛战报
渐行渐高的电子竞技
手柄之魂
游戏伟人：远藤雅伸
游戏开发行业探秘
狂野历险十周年
十年荒野渡鸟梦
游戏吸引女性玩家的10大元素
纵横两界的刀剑英雄

160页文章满载，篇篇精彩，高度可读性实现！
附送《狂野历险》十周年音乐CD，首首动听！
一个季度的游戏感受，精心筛选，值得你珍藏！

全国热卖中，12元/册

邮购请注明“游戏批评夏季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

精心制作 口碑上佳 游戏经典 永久价值
四年心血 旧梦重温 暑期清仓 最低4折







清仓期数：32期～55期

《电新》清仓期数：**32期～55期**；

清仓价格：每本5元~~(原价：9.80元)~~

凡购买5本(含5本)以上每本4元

活动日期：**即日起～7月31日**；邮费全免；

各期存货数量请留意《电软》《掌机迷》《动新》。

《电玩新势力》（以下称《电新》）创办于4年前，自28期后由上海著名的STUDIO工作室制作。无论选题策划、技术制作堪比国内视频产品之上佳水准。每期含DVD光碟及音乐CD各一张及全彩说明书，在读者中享有良好口碑信誉。现上海工作室转型业务方向，与国外游戏公司合作研发游戏。故《电新》自55期起正式休创。四年心血，一朝离别，确有不胜唏嘘不忍之心。今后《电新》还将不定期以特辑形式出版。

为回报广大读者4年来的支持和厚爱，也能重温近两年游戏业的风云变幻和精心游戏大作及音乐，即日起将举办《电新》休刊清仓优惠活动，处理幅度最低可至4折。库存极少，欲购从速。

注：上海STAIDO工作室专辑代表作：

★2002年3月《樱大战典藏纪念》
★2003年8月《最终幻想典藏纪念》
★2004年1月《生化危机典藏纪念》
★2004年6月《SNK世纪典藏宝鉴》
★2004年10月《花组浪漫夜》
★2005年4月《生化危机4完美体验典藏》
★2005年11月《最终幻想Ⅶ终极典藏》

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
超合金美学！
7月15日全面上市！
定价：9.80元
酷玩意
Vol.7
2006世界杯玩具赏析
GARO牙狼华丽专题
中国香港玩家勇者王自作解析
邮购请注明：“TOYS酷玩意7” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

新作游戏发售表

经历了很长一个阶段的日本游戏低潮期，我想大家对于每年下半年的游戏热潮都已经等得不耐烦了吧？经过了E3的推进与洗礼，一款款游戏大作已经逐渐展露在广大玩家们的面前。由于次世代主机阵营的强势加入，使得下半年的软件阵营更加强大。冷淡了接近半年的日本游戏市场即将高潮迭起。　□责编/龙马

PS2

6月29日			
终极蜘蛛侠	アルティメットスパイダ－マン	ACT	TAITO
伊丽斯工场	イリスのアトリエ グランファンタズム	RPG	gust
CTSF恐怖分子特种部队 复仇女神Nemesis袭来	CTSFテロ特殊部队：ネメシスの袭来	ACT	ﾀｲﾀｽJAPAN
使命召唤2红一纵队	Call of Duty 2 Big Red One	ACT	EA
SEGA 2500系列Vol.24 东京番外地	SEGA 2500シリ－ズVol.24 ラストブロンクス	FTG	SEGA
魂响 ～御灵诗～	魂响 ～御灵送りの诗～	AVG	YETI
EA BEST HITS MVP棒球2005	EA BEST HITS MVPベ－スボ－ル2005	SPG	EA
EA BEST HITS 纽约街头教父	EA BEST HITS Def Jam ファイト－フオ－－ニュ－ヨ－ク	ACT	EA
EA BEST HITS 佣兵纪元	EA BEST HITS マ－セナリ－ズ	ACT	EA
EA BEST HITS motocross 拉力&freestyle	EA BEST HITS モトクロス ラリ－ショックス&フリ－スタイル	RAC	EA
火线任务2：海神计划	WINBACK 2 Project Poseidon	STG	KOEI
SIMPLE 2000 系列 Vol.100 THE 男人们的机枪炮座	SIMPLE 2000 シリ－ズ Vol.100 THE 男たちの机枪炮座	ACT	D3P
SIMPLE 2000 系列 Vol.101 ～THE 御姐斩2特别篇～	SIMPLE 2000 シリ－ズ Vol.101 ～THE お姐　チャンバラ2特别编～	ACT	D3P
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	InterChannel
美少女雀士	ちゅ～かな雀士	TAB	Generation－X
天胡牌娘（BEST版）	てんほ－牌娘（ベスト版）		
超龙珠Z	超ドラゴンボ－ルZ	FTG	BANDAINAMCO
冰激凌 Chocolat Second Style	パルフエ Chocolat Second Style	AVG	ALCHEMIST
FIFA 街道2	FIFA ストリ－ト2	SPG	EA
宴会!!－快乐女孩聚会－	FESTA!! －HYPER GIRLS PARTY－	AVG	KID
超级光谱勇士	フル スペクトラム ウォリア－	SLG	SEGA
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
7月6日			
汽车总动员	カ－ズ	RAC	THQ Japan
花归葬	花归葬	AVG	PROT
绯色的欠片	绯色の欠片	AVG	IDEAF
异度传说 III [查拉图斯特拉如是说]	ゼノサ－ガ エピソ－ドIII [ツアラトウストラはかく语りき]	RPG	BANDAINAMCO
TAITO BEST合集上卷	TAITO BEST タイト－メモリ－ズ 上卷	ETC	TAITO
勇者故事 瓦塔尔的冒险	ブレイブ スト－リ－ ワタルの冒険	ACT	SCE
7月13日			
实况顶级职业棒球13	实况パワフルプロ野球13	SPG	KONAMI
Persona3	ペルソナ3	RPG	ATLUS
7月27日			
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
We are*	We are*	AVG	KID
恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件的真相	かまいたちの夜×3 三日月岛事件の真相	AVG	SEGA
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマりの旅	AVG	KONAMI
预　定			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ－スタ－ユニバ－ス	RPG	SEGA
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	ｱﾛ－ﾝｲﾝｻﾞﾀﾞ－ｸ－ｻﾞﾆｭ－ﾅｲﾄﾒｱ－	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ－ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
K－1 WORLD GP 2005	K－1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆－	大海と夏の思い出－		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ－ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvellous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险ファントムボラッド	RPG	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア－マ－ド・コア 4	ACT	FROM
格斗王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ－ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ－シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ－ドスト－ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ－フォ－ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ－マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナ－シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ－	FTG	NAMCO

Wii

2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レボリュ－ション	SPG	tecmo
2006年预定			
超级猴子球	ス－パ－モンキ－ボ－ル	ACT	SEGA
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ－ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预　定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ－ド新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv－i
火影忍者NARUTO	NARUTO－ナルト－	ACT	TAKARATOMY

XBOX

9月1日			
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预　定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

6月29日			
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factury
幽灵行动：尖锋战士	Tom Clancy's Ghost Recon	ACT	UBI
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
7月13日			
子弹标靶	バレットウィッチ	ACT	AQI
7月27日			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
旋光の轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	AVG	grev
zegapainXOR	ゼ-ガペインXOR	STG	bandainamco
职业棒球联盟2K6	メジャ-リ-グベ-スボ-ル2K6	SPG	spike
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエ-ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预　定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ-ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア-マ-ド コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	ス-パ-ロボット对战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan

NGC

6月29日			
终级蜘蛛侠	アルティメットスパイダ-マン	ACT	Mile-stone
8月3日			
超级纸片马里奥	ス-パ-ペ-パ-マリオ	ACT	任天堂
预　定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬　A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ-ビィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ-コングレ-シング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシ-ルド21	AVG	任天堂

GBA

7月6日			
汽车总动员	カ-ズ	RAC	THQ Japan
8月3日			
旋律天国	リズム天国	ETC	任天堂
预　定			
超级方块霸王IIX	ス-パ-パズルファイタ-IIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリ-ズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ-スボ-ル	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボ-ルGTトランスフォ-メ-ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂

PSP

6月29日			
GURUMIN	ぐるみん	A-RPG	falcom
finder love 工藤 理纱 first shot与你	ファインダ-ラブ 工藤 理纱 ファ-ストショットは君と。	AVG	CAPCOM
finder love 原 史奈 两人的 两人……。	ファインダ-ラブ 原 史奈 ふたりの ふたりで…。	AVG	CAPCOM
finder love 星之秋 南国故障约会	ファインダ-ラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブ-	AVG	CAPCOM
7月6日			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
汽车总动员	カ-ズ	RAC	THQ Japan
NANA 都是大魔王的引导!?	NANA すべては大魔王のお导き!?	TAB	KONAMI
勇者故事 新的旅人	ブレイブ スト-リ- 新たなる旅人	RPG	SCE
RAIN WONDER TRIP	RAIN WONDER TRIP	ETC	BANDAINAMCO
7月13日			
问答机动战士高达 问战士DX	クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	ETC	BANDAINAMCO
天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	RPG	HUDSON
LocoRoco	LocoRoco	ACT	SCE
泡泡龙魔术塔大作战	バブルボブル～マジカルタワ-大作战!!～	ACT	MMV-I
7月20日			
国王的领域 I	KING'S FIELD ADDITIONAL I	RPG	fromsoftware
死神-炙热之魂3-	BLEACH～ヒ-ト ザ ソウル3～	ACT	SCE
炸弹人携带版	ボンバ-マンポ-タブル	ACT	HUDSON
7月27日			
棒球大联盟2K6	メジャ-リ-グベ-スボ-ル2K6	SPG	SPIKE
德比赛马P	ダ-ビ-スタリオンP	SLG	enterbrain
电车GO!携带东海道线篇	电车でGO! ポケット 东海道线篇	SLG	TAITO
预　定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ—リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォ—ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ—ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ-タブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ－タブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

6月29日			
恶魔城德拉克拉 苍月十字架 （KONAMI THE BEST）	恶魔城ドラキュラ ～苍月の十字架～ （コナミ-ザ-ベスト）	ACT	KONAMI
加油五卫门东海道中 大江户天狗返（KONAMI THE BEST）	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返し（コナミ-ザ-ベスト）	ACT	KONAMI
网球王子 2005 CRYSTALDRIVE （KONAMI THE BEST）	テニスの王子样 2005 CRYSTALDRIVE （コナミ-ザ-ベスト）	SPG	KONAMI
游戏王恶梦恶魔怪兽 梦魇咏游诗人（KONAMI THE BEST）	游戏王デュエルモンスタ-ズ NIGHTMARE TROUBADOUR（コナミ-ザ-ベスト）	TAB	KONAMI
接触漫才！ 眼睛笑壶DS	タッチで漫才！ メガミの笑壶DS	SLG	ERTAIN
7月6日			
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
勇者故事 我的记忆和愿望	ブレイブスト－リ－ ボクのキオクとネガイ	AVG	BANDAINAMCO
7月13日			
火影忍者NARUTO NARUTO-ナルト-	鸣人RPG3 灵兽VS木叶小队 ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队	RPG	takaratomy
预　定			
伊苏 战略版	イ—ス ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ル—ンファクトリ－新牧场物语	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジ－III	RPG	SQUARE-ENIX
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 8月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 最终幻想 TRADING ARTS Vol.2



3名

（随机获取任意一款）

② 哈罗夏日凉帽



5名

③ 死亡笔记手机腕带



10名

④ 高达SEED Q版多用挂饰



15名

（随机获取任意一款）

⑤ 死神超酷番队皮带钥匙扣



10名

（随机获取任意一款）

⑥ 死神虚标志钥匙环/项链



5名

（随机获取任意一款）

⑦ 龙珠Z 魔字胸章



10名

⑧ 精致钱包



5名

（随机获取任意一款）

183期中奖名单

1等奖：江苏省/曹亚栋、广东省/陈铭豪

2等奖：北京市/张安京、湖北省/唐旭、广东省/罗旭东、江西省/周羲、上海市/陶阳华、上海市/滕颖桦、江苏省/唐希华、上海市/张娴蓓、上海市/顾晓峰、北京市/孟雷

3等奖：江苏省/孙涛

4等奖：江西省/朱诗悦、河北省/王鹏、北京市/楼健、天津市/刘君、吉林省/倪国智、上海市/黄吉、北京市/罗廷凯、四川省/陈坤、重庆市/王圣、广东省/陈昱东、广西省/梁潇明、天津市/毕宏伟、重庆市/周孝东、广东省/钟永健、北京市/程亚辉

5等奖：福建省/郑嘉琦、海南省/王英镔、河北省/孟宪涛、浙江省/张俊杰、辽宁省/李雷、四川省/姚嘉成、天津市/张聪、天津市/宋庚泽、广东省/李春林、江苏省/王冬、福建省/陈泽清、江苏省/郭明琦、四川省/彭坦、甘肃省/王丹、江苏省/徐迪

6等奖：广东省/张键源、天津市/郝斌、上海市/沈谢巍、安徽省/任伟、辽宁省/徐晓宇、上海市/袁宇晓、广东省/吴容妹、贵州省/裴湘黔、北京市/丁羽、上海市/王欣龙、四川省/罗敦、四川省/曾科、山东省/侯伟、安徽省/陈文青、广东省/邱玮臻

7等奖：上海市/蒋峰、北京市/孙兆凯、湖北省/袁永杰、山东省/邵荣、北京市/李博然、浙江省/俞锡、四川省/罗国俊

中国电玩榜中奖名单

龙珠Z夏日毛巾：北京市/周子昭、上海市/袁嘉铭、广西省/陆英杰

钢之炼金术师兄弟联金属挂扣：北京市/杨弋晨、广东省/薛敏冬、上海市/林竞、福建省/兰陈丰、内蒙古/齐亚轩、福建省/冯凌骏、上海市/包海敏、广东省/伍海宁、广东省/许泽伟、辽宁省/徐长鑫

死神奇趣番队服手机包：陕西省/郑炜、云南省/唐聪、辽宁省/璟凯



So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 JUL
07
定价20元
推广价:15元
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
热狗+张震岳
MASTER AND SERVANT
启动大男孩的时尚美型学
Be Adult
潮流进化论!
PART-1 2006夏季潮牌 STUSSY 新款特典
PART-2 贝克汉姆、约翰·尼德普等超一线型男教穿
PART-3 拜见前卫时尚之王UNDERCOVER
全国上市热卖中!!



豪华资料设定集
正统四作人设插画·未公开设定原案
全系列人物图谱·主线角色历史大揭秘
鬼武者历史年表·游戏关键词设定研究
开发者特别访谈·声优资料对话全收录
主线系列剧情图文解读
幻魔戏本典藏DVD
特典影像·预告片·经典CG·开发故事
声优现场排演·经典音乐曲目完全收录
鬼武者
幻魔戏本
ONIMUSHA SERIES COLLECTION
鬼武者历史年表
全系列人物图谱
人设插画原案
开发者访谈录
声优特别专访
游戏关键词解说
全系列剧情精彩展现
幻魔完全保存版
幻魔戏本
鬼武者
DVD
鬼武者的过去与现在全面集结
最强的一闪秘传书绝世登场
豪华设定集
集大成的珍藏本
玩家必备之书
鬼武者
幻魔戏本
7月7日全国上市
超值定价 19.8元
全面接受邮购（邮购请注明“鬼武者”）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180